

NOAH E. COTSEN LIBRARY OF
YIDDISH CHILDREN'S LITERATURE

STEVEN SPIELBERG DIGITAL YIDDISH LIBRARY
NO. 01221

ROYKE SHPILN

A. Braslavskii

•

*Permanent preservation of this book was made possible
by Fillmore K. Bagatell
in memory of
grandparents, Benjamin & Sarah Bagatell*



NATIONAL YIDDISH BOOK CENTER
AMHERST, MASSACHUSETTS

NATIONAL YIDDISH BOOK CENTER
AMHERST, MASSACHUSETTS
413 256-4900 | YIDDISH@BIKHER.ORG
WWW.YIDDISHBOOKCENTER.ORG



MAJOR FUNDING FOR THE
STEVEN SPIELBERG DIGITAL YIDDISH LIBRARY
WAS PROVIDED BY:

Lloyd E. Cotsen Trust
Arie & Ida Crown Memorial
The Seymour Grubman Family
David and Barbara B. Hirschhorn Foundation
Max Palevsky
Robert Price
Righteous Persons Foundation
Leif D. Rosenblatt
Sarah and Ben Torchinsky
Harry and Jeanette Weinberg Foundation
AND MEMBERS AND FRIENDS OF THE
National Yiddish Book Center



The *goldene pave*, or golden peacock, is a traditional symbol of Yiddish creativity. The inspiration for our colophon comes from a design by the noted artist Yechiel Hadani of Jerusalem, Israel.

The National Yiddish Book Center respects the copyright and intellectual property rights in our books. To the best of our knowledge, this title is either in the public domain or it is an orphan work for which no current copyright holder can be identified.

If you hold an active copyright to this work – or if you know who does – please contact us by phone at 413-256-4900 x153, or by email at digitallibrary@bikher.org



א. בורקין.

רוז'קע שפילן.



ווילנע - 1921.

הויפט-פארקויף ביים צענטראלן ביכער-לאגער פון דער
יידישער צענטראלער שול-ארגאניזאציע.

דוקערין בר. ראזענטאל,
ווילנע, בודניצקער 7.

איבערדרוקן די שפילן טיילווייז
דער אינגאנצן איז, און דער
הסכמה פון מחבר, פארוערט.

ה ק ד מ ה

די יידישע שול און די שול-און קינדער-ליטעראטור זיינען זיך פאר די
לעצטע יארן פארהעלטניסמעסיק ברייט צעוואקסן.

צוזאמען מיט דער שול האָט אויף דער יידישער גאס אויפגעשפראַצט אַ
גאנצע ריי דערציאונגס-אַנשטאַלטן, ווי קינדער-קלובן, שפיל-פלעצער וכדומה,
וואָס האָבן די עובדה ניט אזוי צו לערנען, ווי צו באַשעפטיקן דעם קינד, גע-
זעלשאַפטלאַך צו דערציען אים און געבן אַ מיגלאַכקייט אָנגענעם און מיט נוצן
פאַרברענגען די צייט, צו ווילן זיך.

ס'האָט זיך שטאַרק דעריבער אָנגעהויבן צו שפירן אַ דוחק אין די אזוי
געוופענע „וראיקע שפילן“, שפילן פאַר דער קינדער-געזעלשאַפט, מיט דעם-
דאָזיקן זאַמלבוך מין איך אין אַ געוויסער מאָס און לויט מיינע כוחות צו פאַר-
פילן דעם בלייז אין אונזער קינדער-ליטעראטור אויף דעמדאָזיקן געביט. דאָס
בוך איז פריער פאַר אַלץ באַשטימט פאַרן לערער און אָנפירער פון דערציאונגס-
אַנשטאַלט. אים וועלן אָבער אויך קאָנען באַנוצן זעלבשטענדיק די עלטערע
קינדער, מחמת איך האָב די שפילן געזען צו געבן לויט מיינע מיגלאַכקייטן אין
אַ קלאַרער און דייטלאַכער שפראַך, וואָס זאָל זיין צוטריטלאַך אויך פאַרן עולם
קליינזארג.

אַ טייל פון די שפילן האָב איך פאַרשריבן לויטן זכרון פון מיינע קינדער-
יאָרן, אַ טייל פון די ווילנער קינדער, מיט וועלכע ס'איז מיר אויסגעקומען צו
אַרבעטן, דאָס רעשט איז באַאַרבעט לויט פאַרשיידענע דייטשע, רוסישע און
פּוילישע קוועלן.

איך בעט זייער די חברים-לערער, אָנווייזן מיר אויף אַלע דעפעקטן,
וועלכע זיי וועלן באַמערקן, און בין פאַראויס דאַנקבאַר פאַר יעדע זאַלכע
אָנווייזונג.

איך בעט אויך זייער איבערהויפט די פּראָווינציעלע לערער צוזשיקן מיר
פאַלקסטימלאַך יידישע-שפילן, וואָס זיינען פאַרשפרייט צווישן די קינדער.



א. שפילן מיט פאנדן.



1. דער שליסל צום קופערט פון פארבשופטן פאלאץ.

אלע שפילער מאכן א ראָד. דער ערשטער, וואָס ווערט באַשטימט על-פי גורל אָדער דורך אַ ציילעניש, דערלאַנגט דעם חבר זיינעם פון לינקס אַ שליסל און זאָגט דערביי:

„איך גיב דיר אָפּ דעם שליסל פון קופערט פון פארבשופטן פאלאץ.“ דער גיט איבער דעם צווייטן שכן און חזרט איבער דעם זעלבן שפּרוך א. א. ו. ביז דער שליסל קומט ניט צום ערשטן חבר, וואָס האָט די שפּיל אָנגעהויבן. ער פאַרהאַלט ניט דעם שליסל ביי זיך און גיט אים ווידער איבער דעם שכן פון לינקס, דערביי זאָגט ער: „איך גיב דיר אָפּ דעם שנירל פון שליסל פון קופערט פון פארבשופטן פאלאץ.“

ווען דאָס שליסל קומט צום דריטן מאָל צום ערשטן, זאָגט ער: „איך גיב דיר אָפּ דאָס מייזל, וואָס האָט אונטערגעהאַקט דעם שנירל פון שליסל פון קופערט פון פארבשופטן פאלאץ.“ צום פערטן מאָל:— „איך גיב דיר אָפּ דאָס קעצל, וואָס האָט אויפגעפרעסן דאָס מייזל, וואָס האָט אונטערגעהאַקט דאָס שנירל פון שליסל פון קופערט פון פארבשופטן פאלאץ.“

צום פינפטן מאָל זאָגט מען: „איך גיב דיר אָפּ דאָס הינטל, וואָס האָט פאַרצוקט דאָס קעצל, וואָס האָט אויפגעפרעסן דאָס מייזל, וואָס האָט אונטערגעהאַקט דאָס שנירל פון שליסל פון קופערט פון פארבשופטן פאלאץ.“ ווער עס חזרט דאָס ניט איבער צו דער צייט אָדער ביי וועמען עס פאַרפלאַנטערט זיך דער צונג ביים איבערחורן—דער גיט אַ פאַנד.

„יע“ און „ניין“.

אָס קינד, וואָס דאַרף אָנהויבן די שפּיל, גייט אויף אַ וויילע אַרויס. אַלע איבעריקע קומען צו הסכם וועגן אַ נאָמען פון אַ באַקאַנטן געגנשטאַנד, פון אַ באַרימטן מענטשן אָדער אַן אַלגעמיינ באַוואוסטן אָרט, וועלכן דער, וואָס איז אַרויס, דאַרף אָפּטרעפּן, שטעלנדיק געלונגענע פּראַגן. יעדערער, וועמען ס'ווערט געשטעלט אַ פּראַגע, דאַרף ענטפערן נאָר מיט איין וואָרט: אָדער מיט „יע“, אָדער מיט „ניין“. ווער עס ענטפערט אַנדערש, ווערט באַשטראַפּט מיט אַ פּאַנד. מ'האַט אַריינגענומען, למשל, דעם נאָמען „פּרין“. דער, וואָס דאַרף אָפּטרעפּן, שטעלט לערך אַזעלכע פּראַגן: — „איר האָט אַריינגענומען אַ נאָמען פון אַ פּויגל?“ — „ניין“. — „פון אַ פּיש?“ — „ניין“. — „פון אַ טייך?“ — „ניין“. — „פון אַ מענטשן?“ — „יע“. — „ער לעבט?“ — „ניין“. — „ער איז אַ גרויסער מענטש?“ — „יע“. — „געלעבט אין אונזער שטאָט?“ — „ניין“. — „ער איז געווען אַ מאַלער?“ — „ניין“. — „אַ שרייבער?“ — „יע“. — „האַט אָנגעשריבן די קליאַטשע?“ — „ניין“. — דעם „דין-תורה מיטן ווינט?“ — „יע“. — „פּרין“ — געטראַפּן. אָפּטרעפּן צום צווייטן מאל דאַרף גיין געוויינלאַך דער, וועמען ס'איז פּאַרגעלייגט געוואָרן די לעצטע פּראַגע. אויב אָבער עמיצער האָט ניט ריכטיק געענטפערט אויף אַ געשטעלטע פּראַגע, גייט יענער. און די שפּיל הויבט זיך אָן פּונסניי.



ניט „יע“ און ניט „ניין“.

לע זיצן אין אַ ראַד. איינער, אַן אויסגעקליבענער, גייט אַרום אין מיטן און שטעלט די חברים פּראַגן, אויף וועלכע יענע דאַרפן ענטפערן. אָבער ניט מיט „יע“ און ניט מיט „ניין“— אין געגן פּאַל גייט מען אַ פּאַנד. למשל, לאַמיר זיך פּאַרשטעלן, אַז דער אָנפירער האָט געשטעלט אַ חבר די פּראַגע: „צי האַסטו געעסן היינט?“ יענער קען ענטפערן: „צוגעביסן“, אָדער: „פאַרשטייט זיך“, „ווי אַנדערש?“, „ס'הייבט זיך ניט אָן“, וועלכער נאָר טוט דאָס? א. אַז. וו. „יע“ און „ניין“ טאָר ער אָבער ניט זאָגן.



4. די טויבן פליען.

עדער שפילער קלייבט זיך אויס א וועלכע ניט איז גארטן-פלאנצונג
אָדער תבואה, למשל: וויקע, לינדון, בעבלאך, ארבעס, קאָרן, ווייץ,
גערשטן א. אַז. וו.

איינער שרייט אויס: „מיינע טויבן פליען אין די קאָרן“
דער, וואָס האָט זיך אויסגעקליבן קאָרן, דארף תיכף ענטפערן: „ניין, די
טויבן פליען ניט אין די קאָרן, נאָר אין די גערשטן“
אויף אזא אויפן ווערן די טויבן אָפגעשיקט פון איינעם צום אַנדערן.
ווער עס ענטפערט ניט אזוי גיך אָדער ווער עס רופט אָן אזא געוויקס,
וואָס קיינער פון די מיטשפילער האָט ניט אויסגעקליבן—דער גיט א פאַנד.



5. אויפן אויבסט מארק.

י שפילער רופן זיך אָן מיט נעמען פון פארשיידענע פרות,
למשל: עפל, באָרנעס, אוגערקעס וכדומה.
איינער הייבט אָן לערך אזוי: „עפל האָב איך, קונים, צו פארקויפן,
און מיין חבר—באָרנעס“

דער, וואָס האָט זיך אויסגעקליבן באָרנעס, ענטפערט אָפּ: „באָרנעס האָב
איך, קונים, צו פארקויפן און מיין חבר ... פלוימען“ א. אַז. וו.
אויב מ'ענטפערט ניי גלייך אָדער, אויב מ'רופט אָן אזא פרי, וואָס
קיינער האָט זי ניט אויסגעקליבן, ווערט מען באשטראַפט מיט א פאַנד.



6. פיש כאפן.

עדער שפילער קלייבט זיך אויס פאַר זיך דעם נאָמען פון א וועלכן
ניט איז פיש.

דער אָנפירער—דער פישער—הויבט אָן די שפיל, דערציילנדיק: „פיש=
לאך שפילן זיך אין טייכל, ס'איז זיי פריילאך גאָר אַ מאכל. קום איך צו גיין
און כאַפ אַ... העכט“.

דאָס קינד, וואָס האָט אויסקליבן דעם נאָמען פון העכט, דארף גלייך
אָפּענטפערן: „דאָס בין איך!“ דער פישער פאַרפירט מיט אים אַ שמועס, אין
וועלכן ער דערמאָנט דעם נאָמען פון אַ צווייטן פיש.

דער, וועמעס נאָמען ס'איז דערמאָנט געוואָרן, דארף זיך גלייך אָפרופן.
דער פישער פירט ווייטער דעם שמועס מיט דעם נייעם פיש א. אַז. וו.
ווער עס רופט זיך ניט אָפּ צו דער צייט, ווערט געקנסנט מיט א פאַנד.



א טעלער דרייען.

7.

לע, אויסער איינעם, זעצן זיך אויס אויף שטולן אין א קרייז אַזוי, אז אין מיטן זאָל פאַרבלייבן גענוג אָרט. יעדערער באַקומט א נומער, פון 1 און ווייטער בסדר.

דער, וואָס הויבט אָן די שפּיל, שטעלט זיך אַוועק אין מיטן (ער האָט קיין נומער. ניט), נעמט אַ הילצערנעם אָדער מעטאַלענעם טעלער, שטעלט אים אַוועק אויפן קאַנט. און מיט אַ פּליגקן דריי לאָזט ער אים אַוועק זיך דרייען איבערן פּאַדלאָגע.

דערביי רופט ער אָן אַ וועלכן ניט איז נומער, למשל 5. דער, וואָס האָט נומער 5, דאַרף אויף גיך צולויפן און אָנכאַפן דעם טעלער, איידער ער האָט באַוויזן איינצופאַלן.

אויב דער נומער 5 האָט ניט באַוויזן, ווערט ער באַשטראַפּט מיט אַ פּאַנד. דער, וואָס האָט אָנגעהויבן די שפּיל, גייט אויפן אָרט פון נומער 5 און יענער דרייט דעם טעלער (צי ער האָט געגעבן אַ פּאַנד, צי ניט) און רופט אויס אַן אַנדער נומער א. אַז. וו.



די פיר יסודות.*

8.

זעצט זיך אויס אויף דרערד אין אַ ראָד. דער, וואָס הויבט אָן די שפּיל, נעמט אַ צענויפגעטרייטן טאַשנטיכל און וואַרפט אים צו אַ חבר אין שויס. דערביי רופט ער אָן איינעם פון די 3 יסודות: וואַסער, לופט, ערד. (פּייער טאָר מען ניט דערמאַנען).

דער, וואָס האָט דאָס טיכל באַקומען, דאַרף תּיכּף אָנרופן אַ בעלי-חי, וואָס עבט אין דער סביבה, וועלכע מ'האַט אים אָנגערופן, און וואַרפן דעם טאַשנטיכל צו אַ דריטן חבר א. אַז. וו.

דאָס דאַרף אַליך געמ. כּט ווערן, ווי נאָר מעגלאַך, גיך. דער, וואָס רופט אָן אַ גאַמען פון אַ בעלי-חי, וואָס לעבט ניט אין דעם עלעמענט, וועלכן דער חבר, וואַרפנדיק צו אים דאָס טיכל, האָט דערמאַנט, ווערט געקנסנט מיט אַ פּאַנד.

אַ פּאַנד גיט אויך דער, וואָס רופט אָן אַלס עלעמענט „פּייער“.

(* ס'איז געווען אַ צייט, ווען די מענטשן האָבן געמיינט, אז די וועלט באַשטייט מער פּיט ווי פון 4 יסודות—עלעמענטן: פּייער, וואַסער, לופט און ערד. איצט האָבן די געלערנטע נעסטגעשטעלט לערך 70 עלעמענטן.



קאנצערט פון בעלי-חיים.

דער אַנטיילנעמער פון שפיל קלייבט זיך אויס אַ נאָמען פון אַ וועלכן ניט איז בעלי-חי, למשל: הונט, קאָץ, מאַלפע וכדומה. דער, וואָס פירט אָן מיט דער שפיל, רופט אויס: „דער האָן קרייטו“



דער האָן גיט אַ שיינעם קריי און רופט אויס: „דער הונט בילט!“ דער „הונט“ דערלאַנגט אַ געדרייטן בול און רופט אָן ביים „נאָמען“ אַ דריטן חבר און אזוי ווייטער.

אויב עמיצער האָט זיך ניט צו דער צייט אָפּגערופן אָדער האָט אָנגערופן אַ בעלי-חי, וואָס איז צווישן די קינדער ניט בנמצא, גיט ער אַ פּאַנד.



איך פאר' דיר און דו פאר מיר.

לע זעצן זיך אויס אין אַ ראָד-פּאַרווייז. דער, וואָס פירט אָן מיט דער שפיל, גייט אַרום אין קרייז פון פּאַר צו פּאַר און ווענדט זיך מיט פאַרשיידענע פּראָגן צו איינעם פון אַ פּאַר. ענטפערן דאַרף אָבער דער צווייטער פון דער זעלבער פּאַר. אויב ס'ענט-פערט על-פי-טעות דער, צו וועמען דער אָנפירער רעדט, גיט ער אַ פּאַנד.



אַ ר-ע-אַ ט א זוי!

שפילער צעשטעלן זיך אין אַ קרייז. איינער גייט אַרום אין מיטן און מאַכט פאַר די חברים פאַרשיידענע באַוועגונגען און גרימאַסן. ווען ער רופט אויס: „אַלע!“—שטייט מען אומבאַוועגלאַך. אויב אָבער ער זאָגט: „אַט אַזוי!“ און ווייזט אַ באַוועגונג (ער זאָגט דערביי וואָס ער טוט) טוען אים אַלע נאָך. ער קאָן אָבער פּלוצים אַ זאָגט טאָן איינס און טאָן אַ צווייטע זאָך. ער האָט, למשל, געזאָגט: „דער שניידער גייט“ און ווייזט גאָר ווי מען זעגט.

ווען עמיצער מאַכט נאָך אין די באַוועגונגען דעם אָנפירער, און טוט ניט די באַוועגונגען, וואָס יענער האָט געזאָגט, ווערט ער באַשטראַפט מיט אַ פּאַנד.



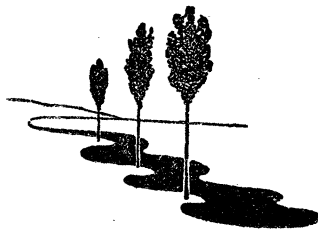
12. דער ליידיקגייער אין דער ארבעטער.

לע אין א ראָד. איינער-דער ליידיקגייער-אין מיטן. יעדערער פון די וואָס זיצן אין ראָד, קלייבט זיך אויס אַ וואָסער ניט איז מלאכה, וואָס איז אים גוט באַקאַנט, און טוט זי שווייגנדיק. דער ליידיקגייער שפילט זיך אויף אַ סייפעלע אָדער זינגט זיך אונטער אַ לידל. מיט אַמאָל רייסט ער איבער דאָס לידל און נעמט זיך צו איינער פון די מלאכות, מיט וועלכע די אַרומיקע זיינען פאַרנוצען. דער, וועמעס מלאכה דער ליידיקגייער האָט איבערגענומען, דאַרף גלייך נעמען זיך צום פייפן, ד. ה. צו דעם, וואָס דער ליידיקגייער האָט געטאָן. ווער עס פאַרגעסט זיך און טוט דאָס ניט אינדערצייט ווערט געקנסנט מיט אַ פאַנד.



13. „שוואַרץ“ און „ווייס“ מאַר מען ניט דערמאָנען.

ווערט אויסגעקליבן אַן אָנפירער. אַלע איבערקע קינדער זעצן זיך פונאַנדער אויף שטולן אָדער אין אַ קרייז אויפן פאַדלאָגע. דער אָנפירער גייט פון חבר צו חבר און פאַרפירט מיט יעדערן אַ שמועס. ער פירט דעם שמועס אזוי, אַז דער חבר, מיט וועמען ער רעדט, זאָל געצוואונגען זיין אָדער זאָל על-פי-טעות אַריינשטעלן אין זיין ענטפער די ווערטער „שוואַרץ“ אָדער „ווייס“. ווער עס האָט אויסגערעדט איינעם פון די דאָזיקע צוויי ווערטער, דער ווערט באַשטראָפּט מיט אַ פאַנד. דער אָנפירער דאַרף זען צו פירן דעם שמועס קורץ און ניט אַפּשטעלן זיך אויף לאַנג ביי איין שפילער.



א שמועז קאנצערט.

טועצט זיך א ראָד, איינער, אן אויסגעקליבענער, אין מיטן—דאָס איז דער דיריזשאָר. די וואָס זיצן אין ראָד טיילן איין צווישן זיך (אויפצופלייסן) אינסטרומענטן. איינער, למשל, קלייבט זיך אויס אַ פידל, דער צווייטער—אַ באלאליקע, דער דריטער—אַ גיטאַרע, דער פערטער—אַ ראיאל א. א. וו.

ווען דער דיריזשאָר הויבט אָן צו דיריזשירן ד. ה. באַוועגן מיט די הענט און צוקלאַפֿן אין טאַקט מיט דער פוס, נעמען זיך אַלע צום שפילן ד. ה. מאַכן מיט די הענט אַזוי, ווי זיי וואָלטן שפילן אויף דעם אָדער יענעם אינסטרומענט. דער דיריזשאָר רייסט אָפּט איבער דאָס דיריזשירן און הויבט אָן צו שפילן אויף איינעם פון די אינסטרומענטן, וועלכע די קינדער האָבן זיך אויסגעקליבן. ווי דאָס טרעפט נאָר, הערן אַלע קינדער אויף צו שפילן, אויסער דעם, אויף וועמעס אינסטרומענט עס שפילט דער דיריזשאָר.

ווען דער דיריזשאָר וואַרפט דאָס שפילן און הויבט ווידער אָן צו דיריזשירן, דאַן נעמט זיך יעדערער צוריק צו דער פריערדיקער אַרבעט.

אַ פּאַנד גיט דער, (1) ווער עס האָט תּיכּף ניט אויפּגעהערט צו שפילן, ווי דער דיריזשאָר האָט אָנגעהויבן; (2) ווער עס האָט גלייך ניט אָנגעהויבן צו שפילן ווי דער דיריזשאָר דיריזשירן; (3) ווער עס האָט אויפּגעהערט צו שפילן אין דעם פּאַל, ווען דער דיריזשאָר האָט אָנגעהויבן צו שפילן אויף זיין אינסטרומענט. דער דיריזשאָר גיט אַ פּאַנד דאַן, ווען ער נעמט זיך צום שפילן אויף אַזאַ אינסטרומענט, וואָס איז ניטאָ צווישן די קינדער.

גיט זיך דעם דיריזשאָר איין געלונגען און אָפּט צו בייטן דאָס דיריזשירן מיטן שפילן—דאַן קומט אַרויס די שפיל זייער אינטערעסאַנט און עס שיטן זיך אָן אַ שיעור פּאַנדן.



אויפּווכן א פּאַרבאַהאַלטענעם חפּיק.

(שטילע מוזיק)

על-פי גורל אָד, דורך אַ ציילעניש ווערט באַשטימט אַ קינד, וואָס דאַרף אַרויס פון צימער. אַלע איבערגעבליבענע פּאַרבאַהאַלטן אַ וועלכן גיט איז קליינעם חפּיק, (אַ שפּילקע, למשל, אַ רינגעלע, אַ פעדער א. ד. גל.) און רופן אַריין דעם חבר, וועלכער לאָזט זיך ווכן אים. ווען ער געפינט זיך ווייט פון דער פּאַרבאַהאַלטענער זאך, רופן אַלע קינדער אויס: „קאַלט, קאַלט“ ווען ער גייט צו נענטער, זאָגן זיי: „וואַרימער“, ווען ער שטייט אַבער נאָר נאָענט צו דער זאך, שרייען זיי אויס: „הייס“, דערהערנדיק דאָס וואָרט: „הייס“.

לייגט דער, וואָס זוכט, די אויפמערקזאַמקייט אויף דעם אָרט, וואו ער שטייט, און סטאַרעט זיך צו געפינען דעם פאַרבאַהאַלטענעם חפץ. געפינט ער—גייט אַרויס אויף זיין אָרט אַ חבר לויט דעם פון פריער באַשטימטן סדר. געפינט ער ניט אין משך פון אַ געוויסער, צייט גיט ער אַ פאַנד און ס'גייט אַן אַנדער קינד זוכן.

באַמערקונג: די זעלבע שפיל ווערט דורכגעפירט אונטערן נאָמען: „שטילע מוזיק“ דאָן, ווען, אַנשטאַט אויסצורופן: „קאַלט, וואַרים, הייס“ זינגט מען אַ וועלכע ניט איז ליד אָדער מען שפילט אויף אויף אַן אינסטרומענט. דערנענטערט זיך דאָס קינד, וואָס האַלט אין אָפּזוכן, צו דעם פאַרבאַהאַלטענעם חפץ, זינגט מען אָדער מען שפילט העכער, דערווייטערט עס זיך—זינגט מען אָדער מען שפילט שטילער א. אַז. וו.



א טאַפּ לאַקשן... פּליט.

16

לע, וואָס שפילן, זעצן זיך אַרום אַ טיש און לייגן אַוועק אויף אים דעם ווייז-פינגער פון דער רעכטער האַנט. איינער, וואָס פירט אָן מיט דער שפיל, רופט אָן געגנשטאַנדן, וואָס פליען, און אַלע איבעריקע „רייסן אָפּ“ דעם פינגער פונ'ם טיש און הויבן אויף די רעכטע האַנט (א סימן, אַז ס'פליט). ער רופט אויס, למשל: „אַ פייגעלע פליט, אַ בין פליט, אַן אָדלער פליט“ א. אַז. וו.

דרך אגב אָבער רופט ער אָן מיטן נאָמען אַ זעלכע געגנשטאַנדן, וואָס פליען ניט. ער זאָגט, למשל: „אַן אַעראַפּלאַן פליט, אַ פּייל פון בויגן פליט, אַ טאַפּ לאַקשן... פליט.“ דער אָנפירער הויבט אַלע מאָל די האַנט, די אַרומיקע—נאָר אין פאַל, ווען דער געגנשטאַנד, וואָס איז אָנגערופן געוואָרן, פליט באַמת. ווער עס הויבט על-פּי-טעות אויף די האַנט דאָן, ווען מען דאַרף עס ניט, גיט אַ פאַנד.



ווינטן בלאָזן.

17

ווערט אָנגעצייכנט אויף דער פאַדלאָגע אַ קוואַדראַט. מ'שטעלט פעסט די זייטן פון דער וועלט אין צימער, און די שפילער צעשטעלן זיך אויף די זייטן פון קוואַדראַט. דער שופט, וואָס טראָגט דעם נאָמען פון גריכישן, גאַט פון די ווינטן עאַל, רופט אויס, למשל: „סיבלאָן ווינטן פון צפון-זייט“

די קינדער, וואָס שטייען אויפן קאַנט פון קוואַדראַט אזוי, אז צפון קומט ביי זיי אויס פון דער רעכטער האַנט, דערלאַנגען אַ קער דעם פנים אויף לינקס ד. ה. צו דרום צו. אויב ער רופט אויס, למשל: „מזרח“—דאָן דערלאַנגען אַ קער דעם פנים צו מערב זייט צו די, ביי וועמען עס קומט אויס פון דער רעכטער האַנט מזרח א. אז. וו.

אויב דער שופט רופט אויס: „אַ שטורם-ווינט!“ דאַרפן אַלע קינדער אַרומ-
דרייען זיך אַרום זיך 3 מאָל.

ווען ער רופט אויס: „סיבייט זיך די ריכטונג“ קערן די קינדער דעם קאַפּ אַהער און אַ הין, ביז ער באַשטימט ניט די ריכטונג פון ווינט. (דער שופט דאַרף ניט לאַנג ציען מיטן באַשטימען די ריכטונג).

ווער עס האָט ניט צו דער צייט אַ קער געטאַן דעם קאַפּ אָדער אַ קער געטאַן ניט אין דער נויטיקער ריכטונג—גיט אַ פאַנד.



ש אַ מ נ ס .

18.

סיר צווישן 2 צימערן ווערט פאַרהאַנגען מיט אַ ליילאַך.
אין ערשטן צימער, וואָס איז גוט באַהויכטן, געפינען זיך אַלע אָנטייד-
נעמער פון שפּיל, אויסער איינעם—דעם טרעפער, וואָס איז אין צווייטן, פינסטערן צימער.

אַלע אָנטיילנעמער בייטן זיך מיט די קליידער זייערע ווי זיי ווילן און גייען פסדר איינער נאָכן אַנדערן פאַרביי דעם ליילאַך, אויף וועלכן ס'פאַלט זייער שאַטן. זיי מאַכן דערביי פאַרשיידענע גרימאַסן און גיבן אַרויס ניט מיטן אייגענעם קול פאַרשיידענע קלאַנגען, למשל, מען קרייט, מען מוקעט... דער טרעפער, דאַרף פון צווייטן זייט דערקענען, ווער עס איז פאַרבייגעגאַנגען. דער, וועמען מען האָט דערקענט, גיט אַ פאַנד און פאַרנעמט דעם אָרט פון טרעפער.



פ אַ ט .

19.

וועט זיך פונאַנדער אין אַ ראָד, איינער—דער בריוו-טרעגער—אינמיטן. יעדערער פון די, וואָס זיצן אין ראָד, קלייבט זיך צו (מיטן הסכּם פון די חברים) אַ נאָמען פון אַ וועלכער גיט איז שטאַט.
דער בריוו-טרעגער גייט צו צו עמיצן פון די חברים און פּרעגט אים: „האַסטו אפּשר אַ בריוו אָפּצושיקן?“

„כ׳האָבן“ ענטפערט יענער.

„וואוהיין?“ פּרעגט דער בריוו-טרעגער.

„קײן ווילנע. מ׳זאָל מיר פון דאָרטן שיקן אַ וויגעלע, וועגעלע און וועווערקעלע.“
דער בריוו-טרעגער גייט דאָן צו צו דעם, וואָס האָט זיך אָנגערופן „ווילנע“,
און חזרט איבער דעם בריוו, וואָס מ׳האַט צו אים געשיקט.
„ווילנע“ ענטפערט: „גוט!“ און בעט איבערשיקן קײן קאָווע אַ בריוו,
אין וועלכן עס שטייט געשריבן, אז ער שיקט קאָווע, קאַקאָ און קעז אַלס מתנה
זיינעם חבר.

דער בריוו-טרעגער ווענדט זיך דאָן צו „קאָווע“ א. א. וו.

שיקן אָדער פּאָדערן פון אַ וועלכער ניט איז שטאַט קען מען נאָר אַזעלכע
זאָכן, וואָס הויבן זיך אָן מיט דעם זעלבן אות, ווי די שטאַט, וואוהיין מען
שיקט, אָדער פון וועלכער מען פּאָדערט עפעס. דער, וואָס שיקט דעם בריוו,
דאַרף אין איין רגע אָנרופן די שטאַט און די געגנשטאַנדן, וואָס ער שיקט. ווער
עס מאַכט אַ פעלער, גיט אַ פּאַנד.

אַ פּאַנד גיט אויך דער בריוו-טרעגער, וואָס האָט פאַרביטן דעם פּאַקעט.



פּאַסז מיט אַ גרעקל.

20.

לע אין אַ ראָד. דער, אויף וועמעס ס׳איז אויסגעפּאָלן דער גורל
אַנצוהויבן די שפּיל, גייט אויף אַ וויילע אַרויס פון צימער און קערט
זיך אום מיט אַ גלעקל אין דער האַנט.

ער קלינגט אָן: „דין=דין=דיין!“

אַלע פּרעגן: „ווער איז דאָ?“

יענער ענטפערט: „די פּאַסט גייט!“

— „פּונדאַנען?“ פּרעגט מען ביי אים.

— „פון דער שטאַט...“

(ער רופט אָן אַ וועלכע ניט איז שטאַט)

„וואָס טוט מען דאָרטן?“—פּרעגן אלע.

דער אָנפירער ענטפערט, ווי ס׳געפעלט אים, למשל: מען טאַנץ, מען

זינגט א. א. וו.

ווי נאָר דער אָנפירער האָט אַרויסגערעדט, וואָס מען טוט אין דער שטאַט,
דאַרפן אלע גלייך דאָס אָנהויבן נאָכצומאַכן. ווער עס האָט זיך פאַרחלומט און
שפּעט אָנגעהויבן—דאַרף געבן אַ פּאַנד.



אלף = ביתניקעס.

פון אויסגעלייענטע צייטונגען שניידט מען אויס א היפשע צאל אלף-
 ביתן, (אלע אותיות פון א"ב) און מילייגט זיי צענויף אין א זעקעלע.
 יעדערער, וואָס באַטייליקט זיך אין שפּיל, ציט אַרויס אַ געוויסע, פון
 פאַראַויס באַשטימטע, צאַל אותיות און דאַרף פון זיי צענויפשטעלן אַ וואָרט.
 גיט זיך דאָס איין, איז גוט, ווען גיט—ווערט מען באַשטראָפּט מיט אַ פּאַנד.



ט ר א פ ן.

טוואָרפט זיך מיט אַ פּאַטשיילקעלע.
 דער, וואָס וואָרפט, זאָגט אַ טראָף (למשל „לע“); דער, צו וועמען מען
 וואָרפט, דאַרף ענטפּערן מיט אַ טראָף, אָבער אַזוי, אַז ס׳זאָל זיך באַ-
 קומען אין פאַרבינדונג מיטן ערשטן אַ וואָרט, וואָס האָט אַ זין.
 ער קאָן, למשל, ענטפּערן: „פל“ אָדער „קאָך“ ד. ה. ס׳זאָל זיך באַקומען
 דאָס וואָרט „לעפל“, „לעקאָך“, וכדומה.
 ווער עס ענטפּערט גיט תּיכּף אָדער ענטפּערט מיט גיט קיין פּאַסיקן טראָף—
 ווערט געקנסעט מיט אַ פּאַנד. און אַזוי ווערט דאָס פּאַטשיילקעלע ווייטער-
 געוואָרפּן פון חבּר צו חבּר.



א ווערטער-קייט.

דאָזיקע שפּיל ווערט דורגעפירט אויף דעם זעלבן אויפן, ווי די
 פּריערדיקע, נאָר מיט פּאַלגנדיקן חילוק:
 דער, וואָס וואָרפט די פּאַטשיילקע, זאָגט אַ וואָרט, אויף וועלכן יענער,
 צו וועמען מען וואָרפט, דאַרף ענטפּערן מיט אַזאַ וואָרט, וואָס הויבט זיך אָן
 מיט דעם זעלבן טראָף, מיט וועלכן דאָס ערשטע האָט זיך פאַרענדיקט.
 למשל:
 טי=שע=לע — לע=בער — בער=קע — קע=לער א. אַז. וו. ווערט געצויגן די
 ווערטער-קייט.
 ווער עס צערייסט די קייט ד. ה. ווער עס געפינט גיט קיין פּאַסאנדן
 רינגעלע=וואָרט אויף צו „שמידן“ זי ווייטער—גיט אַ פּאַנד.



א מ ע ש ה ל ר ע .

אלע זיצן אין א קרייז. איינער—אן אויסגעקליבענער—גייט פון חבר צו חבר מיט א צעטעלע אין האנט, און יעדערער שרייבט אים אריין א וואָרט. דערנאָך דארף ער אין משך פון אַ באַשטימטער צייט צענויפשטעלן אַ מעשהלה, וואו די ווערטער פון צעטעלע זאָלן אַריין אין דעם זעלבן סדר, ווי זיי זיינען אויפגעגעבן געוואָרן. דער, וועמען עס גיט זיך גיט איין צענויפצושטעלן דאָס מעשהלה אָדער ווער עס שטעלט עס צענויף אומגעלומפערט, — גיט אַ פאַנד.



24. אַרנעמיינע באַמערקונגען צו די שפּילן מיט פאַנדן .

ווען מען טרעט צו צו אַ וואָסער גיט איז שפּיל מיט פאַנדן, דארף מען קודם=כל אויסקלייבן:

- (1) אַ שופּט, צו וועלכן אלע אַנטיילנעמער פון שפּיל זאָלן האָבן צוטרוי. געוויינלאַך פירט ער אויך אָן מיט דער שפּיל (ס'קאָן אים אָבער אויך אין אַנפירן און אַנדערער פאַרבייטן). איבערהויבט אָבער דארף ער פּסקענען אין אלע ספקדיקע פּאלן (געבן אַ פאַנד, צי גיט), וואָס שווימען אַרויף בשעתן שפּילן.
- (2) אַ זאַמלער, וואָס האָט די אויפגאַבע צענויפצוזאַמלען די פאַנדן.



ער דארף אויך זען, עס זאָלן גיט געגעבן ווערן פון באַזונדערע קינדער איינע און די זעלבע חפצים און בכלל אַכטונג געבן, אַז יעדער שפּילער זאָל לייכט קאָנען דערקאָנען זיין פאַנד.

ס'איז ווינשנסווערט, אַז דער זאַמלער זאָל האָבן אַ טיפע זאַך (אַ היטל, למשל, אָדער אַ קאַשיקל), וואו ער זאָל קאָנען צענויפלייגן די פאַנדן. אַ שפּיל מיט פאַנדן ווערט פאַרענדיקט דאָן, ווען אלע אַנטיילנעמער האָבן אָפּגעגעבן כאַטש צו איין פאַנד, אָדער ווען די מערהייט דריקט אויס איר ווילן (מיט אַן אָפּשטימונג) זי איבערצורייסן.

ווען די שפּיל איז פאַרענדיקט, טרעט מען צו צום צוריקגעבן די פאַנדן. דערביי ווערט פאַר יעדן אייגנטימער פון פאַנד באַשטימט אַ שטראָף. דער, פאַר וועמען עס דארף באַשטימט ווערן די שטראָף, גייט בשעת מעשה אַרויס.

די פאנדן דארפן דורכגעמישט ווערן אזוי, אז עס זאלן גיט קענען זיין קיין פניות ביים אויסקלייבן דעם פאנד און ביים באשטימען די שטראף. דער ערשטער תנאי, אז א שפיל מיט פאנדן זאל דורכגיין לעבעדיק און פריילאך, איז—גיט באליידיקן זיך פאר די באשטימטע שטראף, וואָס רופט אָפּט אַרויס שפּאַס אין געלעכטער ביי די אַרומיקע. ס'פאַרשטייט זיך אָבער ממילא, אז צופיל באליידיקנדיקע שטראַפּן, צו גראַבע שפּאַסן טאַרן בשום אויפן גישט דערלאַזט ווערן. בכלל דאַרף מען זען, אז זיי זאלן גיט טראַגן קיין צו פּערזענלאַכן כאַראַקטער.

די פאנדן ציט אַרויס איינער פון די אָנטיילנעמער פון שפיל מיט פאַרבונד= דענע אויגן. די שטראַף קאָן באשטימט ווערן אויף איינעם פון די פּאָלנדיקע אופנים:
 (1) דער זאַמלער און דער שופּט באשטימען זי.
 (2) יעדער פון די אָנטיילנעמער לייגט פאַר דעם אָדער יענעם חבר א שטראַף, וועלכע דאַרף אָנגענומען ווערן על-פי רוב דעות.
 (3) יעדער פון די אָנטיילנעמער שרייבן אָן אויף א צעטעלע א שטראַף און און גיט עס אָפּ דעם זאַמלער.

מען ציט פאנדן, און דער זאַמלער לייגט פאַר די שטראַפּן לויט דעם סדר, ווי ער האָט זיי באַקומען.
 (4) נאָר בעסער פאַר אַלץ איז אויסצוקלייבן א קאָמיסיע פון די 3 שאַרפּ= זייגסטע און קליגסטע חברים, וועלכע באשטימען שוין די שטראַפּן לויט זייער איינזען.

שטראַפּן קענען זיין פאַרשיידענע, וויכטיק איז, אז זיי זאלן זיין אינטערע= סאַנט, אַריגינעל און זאלן קענען שאַפן א גוטע שטימונג ביים עולם שפילער. נאָר דאָס, פאַרשטייט זיך, ווענדט זיך אָן שאַרפּזין, אַנטוויקלונג און טאַקט, פון די, וואָס נעמען אָנטייל אין באשטימען די שטראַף. איך ברענג דאָ א רשימה פון די שטראַפּן, וואָס זיינען מער אָדער ווייניקער אָנגענומען און באַליבט ביי די קינדער.

- (1) פרעגן ביי יעדערן: „וואָס וואָלט געווען, ווען איך וואָלט געווען א רויז?“ (א קוליע שטרוי?).
- (2) אויף אַלץ, וואָס די אַרומיקע פרעגן, ענטפערן: „ס'איז אמת“.
- (3) מאַכן זיך פאַר א פּאָפּוגאי ד. ה. איבערחזרן נאָכאַנאַנד דאָס, וואָס די אַרומיקע זאָגן.
- (4) פרעגן ביי יעדערן א מיינונג וועגן זיך.
- (5) שטעלן יעדערן א פּראָגע, אויף וועלכע מ'זאל מער גיט ווי מיט „יע“ קענען ענטפערן.
- (6) מאַכן זיך פאַר א טויבן ד. ה. אויף די ערשטע 3 פּראָגן ענטפערן: „איך הער גיט“ און אויף די פּערטע—„איך הער שוין“.

- 7) מתודה זיין זיך פאר אלעמען אין די אייגענע חטאים און חסרונות.
 8) לייגן די ציינער אויף דער פאליצע. (ווי קען דאָס זיין?)
 9) א ברענענדיקע ליכט אזוי האלטן, אז אלע זאלן זי זען און דער באשטראַפּטער אליין ניט.
 10) מיט פאַרבונדענע אויגן פאַרלעשן א ברענענדיקע ליכט, וואָס איינער פון די חברים טראַגט פאַרביי עטלאַכע מאָל פאַרביי דעם פנים.
 11) איינרוימען יעדערן אַ סוד אין אויער.
 12) זאָגן יעדערן אַ שטאָך-ווערטל.
 13) זאָגן יעדערן זיינע חסרונות.
 14) זאָגן יעדערן אַן אמת אין די אויגן.
 15) אַ פריילאָכן אַנעקדאָט דערציילן.
 16) זאָגן אַ קלוג-וואָרט.
 17) ענטפערן אויף רעטענישן, ווי למשל:
 „א יינגל זיצט אין שטוב אָן אַ קאַפּ. ווי קען דאָס זיין?“
 אָדער: פיר געצויגן, אָדער: העכער ווי אַ הויז,
 צען געבויגן, קלענער ווי אַ מויו,
 אַ קאַפּ פון אונטן, זיס ווי צוקער,
 אַ קאַפּ פון אויבן, ביטער ווי גאל.
 18) פאַטשן אין וואַנט און אויסשרייען 3 מאָל:
 „איך הער דיר ווי די וואַנט.“
 19) זעצן זיך אויפן פאַדלאַגע און צוריקשטעלן זיך אָן דער הילף פון די הענט.
 20) אויפהויבן אַ צעטעלע פון טיש אָן דער הילף פון די פינגער.
 21) זאָגן אַ וואָסער ניט איז זאָך, וואָס האַלט ניט איין אין זיך קיין „ר“.
 22) איבערחזון 3 מאָל אַ זאָך, וואָס האַלט איין אין זיך אַ סך „ר“ן
 למשל: א) אונטערן גרינעם באַרג שטייען 3 פאַרפאַראַווע פאַרפורקעס. ב) פיר פורן פאַרן פירן קאַרן באַרג אַרויף, באַרג אַראָפּ.



ב. שפילן און פאנדן.

א רינגעלע.

25.

די אַנטײלנעמער פון שפיל, אויסער איינעם, וואָס שטייט אין מיטן, מאַכן אַ ראָד. מינעמט אַ שטריקל, מיט אַן אויף אים אַ רינגעלע און מיפארבינדט די עקן. די קינדער נעמען אַן דעם שטריקל מיט די הענט און, באַוועגנדיק זיי אויף רעכטס און לינקס, גיבן זיי איבער איינער דעם אַנדערן דאָס רינגעלע.

דער, וואָס שטייט אין ראָד, האָט די אויפגאַבע צו טרעפן, ביי וועמען עס געפינט זיך אין געגעבענעם מאָמענט דאָס רינגעלע. ער האָט רעכט צו פאָדערן פון דעם, וועמען ער איז חושד אין פאַרבאַהאַלטן דעם רינגעלע, ער זאָל אים ווייזן די הענט ער טאָר אָבער דאָס זעלבע. ניט פאָדערן ביי עטלאַכע, וואָס שטייען איינע נעבן די אַנדערע אין דער ריי.



דער, ביי וועמען ס'איז געפונען געוואָרן דער רינג, בייט זיך מיטן טרעפער מיטן אָרט.



קאטער-פלאטער*.)

פון דער גאנצער גרופע קינדער, וואָס נעמען אַן אָנטייל אין דער שפּיל ווערן אויסגעקליבן צוויי: איינער—אָן עלטערער, און אַ צווייטער—קאָטער-פּלאָטער. די קינדער זעצן זיך אויס אין איין שורה און האַלטן אויסגעשטרעקט די פאַרמאַכטע הויפּנס. קאָטער-פּלאָטער פאַרקוקט זיך. דער על-טערער גייט פון חבר צו חבר, פירט דורך מיט זיינע צענויפגעלעגטע הענט, אין וועלכע ס'געפינט זיך אַ שטיינדל, צווישן זייערע הענט און לאָזט ביי איינעם פון זיי איבער דאָס שטיינדל.

אַז דער עלטערער ווערט פאַרטיק מיט אַלע קינדער, רופט ער צו דעם קאָטער-פּלאָטער און פרעגט ביי אים:

„קאָטער-פּלאָטער,

טרעף ביי וועמען איז דאָס,

צי ביי מיר,

צי ביי דיר,

צי ביים גלך

הינטער דער טיר?“

קאָטער-פּלאָטער קוקט זיך צו צו די קינדער און דאַרף נאָכן פנים דער-קענען, ביי וועמען דאָס שטיינדל געפינט זיך. אויב ער טרעפט, פאַרנעמט ער דעם אָרט פון דעם, ביי וועמען דאָס שטיינדל האָט זיך געפונען, און יענער ווערט אַ „קאָטער-פּלאָטער“.

באַמערקונג: 1) אויב די צאָל שפּילער איז אַ באַדייטנדע, האָט „קאָטער-פּלאָטער“ רעכט אָנצווייזן ביז דריי מאָל, וועמען ער איז חושד אין פאַרבאהאַלטן דעם שטיינדל.

2) אויב „קאָטער-פּלאָטער“ פאַרקוקט זיך אַ פאַר מאָל און טרעפט פאַרט ניט—פאַרבייט מען אים מיט אַ צווייט קינד.



27. אז מען כאפט ניט צו—ניט מען איבער די הענט.

מנעמט אַ שטריקל, די לענג לויט דער צאָל שפּילער, און מ'פאַרבינדט די עקן. אַגע קינדער שטעלן זיך אין אַ קרייז און נעמען אָן מיט איין האַנט אָדער ביידע דאָס שטריקל.

איינער, אָן אויסגעקליבענער, פירט אָן מיט דער שפּיל.

(* פון ש. באַסטאַמסקיס זאַמלונג: „מאַטעריאַלן צום יידישן פּאַלקלאָר“.

ער האָט די אויפגאבע צו געבן וועמען ניט איז פון די, וואָס האַלטן זיך פאַרן שטריקל, איבער די הענט. וועמען ס'שטייט פאַר די סכנה געשלאָגן צו ווערן, כאַפט זיי אויף גיך צו.

ער מוז אָבער תיפוף, ווי נאָר די סכנה איז פאַרביי, ווידער אָננעמען זיך מיט די הענט פאַרן שטריקל.

דער, וואָס האָט געכאַפט איבער די הענט, בייט זיך די ערטער מיטן קינד, וואָס איז געשטאַנען אין ראָד.

באמערקונג: מיטאָר ניט צו שטאַרק שלאָגן איבער די הענט.



יעקל מיט שמעקל.

28

אָנטיילנעמער פון שפיל זיצן אין אַ ראָד אויף דער פאַרלאָגע. (מ'קאָן די שפיל אויך דורכפירן שטייענדיק).

ס'ווערט אויסגעקליבן אַ „יעקל“. ער באַקומט אין האַנט אַ דינעם שטעקל אָדער אַ לענגערן פאַסיק טאַקטור, מ'פאַרבינדט אים גוט די אויגן מיט אַ טיכל און מ'שטעלט אים אַוועק אין מיטן ראָד. ער דרייט זיך אַרום זיך 3 מאַל, גייט צו צו איינעם, וואָס זיצט אין ראָד, און רירט אים אָן מיטן שטעקל.

יענער פרעגט אים אויפן לשון פון אַ וואָסער ניט-איז בעלי-חיים, למשל: „קו-קו-ריי-קו? קו-קו-ריי-קו?—(ד. ה. אויפן מענטשלאַכן לשון—״ווער איז דאָ?״) יעקל ענטפערט:

„יעקל מיטן שטעקל!“

דער, וועמען יעקל באַאומרואיקט, בייזערט זיך:

„קו-קו-ריי-קו! קו-קו-ריי-קו!“—(ד. ה.: „טראָג זיך אָפּ מיט די ביינער!“)

יעקל דאַרף טרעפן נאָכן קול, וועמען ער באַאומרואיקט (ער קאָן דערביי אָנרופן מער ניט ווי 1 נאָמען). גיט זיך אים דאָס איין, דאָן ווערט ער אויס „יעקל“, און זיין אָרט פאַרנעמט דער, וועמען ער האָט אָפגעטראָפּן. ווען ניט—פאַרבינדט מען אים ווידער די אויגן.



א שפריכוואָרט.

א ינער גייט אַרויס פון צימער, די איבערגעבליבענע קלייבן צו אַ וואַסער ניט איז שפריכוואָרט. דער אָנפירער פון שפיל צעטיילט די ווערטער פון שפריכוואָרט צווישן אלע אָנטיילנעמער אַזוי, אַז יעדערער באַקומט נאָר איין וואָרט. מ'רופט אַריין דעם חבר פון צווייטן צימער. דער אַריינגעקומענער לייגט פאַר יעדערן אַ פראַגע, אויף וועלכע יענער דאַרף ענטפערן מיט אַ זאָץ. וואו ס'גייט אַריין דאָס וואָרט, וואָס ער האָט באַקומען. ווען דער אַריינגעקומענער האָט באַקומען פון אלעמען די ענטפערס, סטאַ-רעט ער זיך צו. טרעפן דאָס שפריכוואָרט. אויב ער טרעפט, גייט אַרויס דער, וועמעס וואָרט ס'איז פריער פאַר אלע אָפגעטראָפן געוואָרן. טרעפט ער אַבער ניט — זאָגט מען אים דאָס שפריכוואָרט און ער גייט הידער אַרויס טרעפן.



אברהמעלע מלמד.

ד ורך אַ ציילעניש אָדער על-פי-גורל ווערט אויסגעקליבן אַן „אברהמעלע מלמד“.

ער זעצט זיך אויף אַ שטול אין מיטן צימער. אלע איבעריקע קינדער גייען צו אים צו איינס נאָכן אַנדערן, דערלאַנגען אים אַ לייכטן צי פאַרן אַרבל און זאָגן דעם פּוּמון: „אברהמעלע מלמד, דו גייסט גלייך פונדאָנעט, ווען סט'דערציילן זאָכן, פון וועלכע כלילאָכן“.

אויפ „אברהמעלע“ געלינגט צו מאַכן לאַנדויק דעם חבר, וואָס ציט אים פאַרן אַרבל, פאַרנעמט יענער זיין אָרט.



ווער קלאַפּט?

א ין מיטן צימער שטעלט מען אַוועק צוויי שטולן מיט די אָנשפּארן איינעם צום אַנדערן. צוויי קינדער מיט פאַרבונדענע אויגן פאַרנעמען די ערטער. אלע איבעריקע גייען אין אַ ראַד אַרום די שטולן און זינגען אַ ליד

איינער פון זיי, וואָס באַקומט אַ באַפעל אויף שטום-לשון פון אַנפירער, קלאַפט אָן אין איין שטול. דער, וואָס זיצט אויפן שטול, גיט אַ פרעג דעם חבר פון צווייטן שטול: „ווער קלאַפט?“ יענער רופט אָן ביים נאָמען דעם, וועמען ער איז חושד.

אויב ער טרעפט, בינדט מען אים אָפּ די אויגן און זיין אָרט פאַרנעמט דער, וואָס האָט געקלאַפט. גוט איז אָנצוקלאַפן כסדר דאָ אין איין שטול, דאָ אין דעם אַנדערן, כדי די קינדער מיט די פאַרבונדענע אויגן זאָלן זיך קאָנען בייטן מיט די ראָלן פון אַנפּרעגער און תשובה-געבער.



א צעריסענער מערעפאן.

32

אלע אַנטיילנעמער זעצן זיך פונאַנדער אין אַ ריי. דער ערשטער פון דער ריי רוימט איין אַ סוד (זאָגט אַ וואָסער גיט איז וואָרט אויפן אויער) דעם חבר, וואָס זיצט נעבן אים. דער לעצטער גיט איבער דעם וואָרט דעם צווייטן פון זיך (אויך בסוד), דער צווייטער דעם דריטן א. א. ווי געוויינלאַך באַקומט דער לעצטער אין דער ריי דעם ערשטנס וואָרט אין זייער אַ פאַרדרייטער פּאָרם. דער אַנפירער פון שפּיל פּרעגט ביי יעדערן באַ-זונדער, וואָס ער האָט געהערט (אלע זיינען מחויב צו זאָגן). און שטעלט אויף אזא אופן פּעסט, ווער עס האָט דעם וואָרט אָנגעהויבן צו פאַרדרייען.

דער שולדיקער פאַרלאָזט זיין אָרט און זעצט זיך אין עק פון דער ריי. אלע איבעריקע רוקן זיך אויף אזא אויפן צו געענטער צו דעם, וואָס טעלעפּאָנירט. יעדעס קינד האָט רעכט צו טעלעפּאָנירן גיט מער, ווי 2 מאַל, דערנאָך מוז עס אויך פאַרנעמען דעם לעצטן אָרט אין דער ריי, און עס טעלעפּאָנירט דער צווייטער, וואָס זיצט מיט אים אין שכנות.



די בעלי-מלאכות.

33



די שפּילער צעטיילן זיך אין 2 גרופּעס: איינע גייט אַרויס אין אַן אַנדער צימער, די צווייטע גרופּע בלייבט אין זעלבן, כדי צו קומען צו אַ הסכּם וועגן אַ וועלכער גיט איז מלאכה, וואָס זי וועט דורכפירן אויף שטום-לשון, ווי אַ פּאַנטאָמימע, און וואָס די אַרויסגעגאַנגענע וועלן דאַרפן אָפּטרעפן. זי האָט אויסגעקליבן, למשל, סטאַלעריי.

ווען ס'קומט אריין די ערשטע גרופע, בעמען זיך די קינדער פון דער צווייטער „צו דער ארבעט“: איינער „הובלט“, דער אנדערער—„זעגט“ א.א.וו., א.א.וו. די ארויסגעגאנגענע דארפן טרעפן, וואָס פאַר אַ מלאכה די איבערגעבליבענע האָבן אויסגעפירט.

טרעפן זיי, בייטן זיך די גרופעס מיט די ראָלן, ווען ניט—בלייבט, ווי געווען, און די שפיל חורט זיך איבער פון דאָס ניי.



34. **ניט געשטייגן, ניט געפלאָיגן.**

טען זיצט אין אַ קרייז. איינער הויבט אָן די שפיל, איבערגעבנדיק בסוד דעם שכן זיינעט פון רעכטס דעם נאָמען פון אַ וואָסער ניט איז געגנשטאַנד, וואָס ער „שענקט“ אים. דער גיט איבער דעם צווייטן שכן אַ נאָמען פון אַן אנדער געגנשטאַנד, און אזוי גייט דאָס ווייטער אין דער ריכטונג אויף רעכטס.

דער, וואָס זיצט לינקס פון קינד, וואָס האָט די שפיל אָנגעהויבן, זאָגט זיין שכן פון לינקס (אויך בסוד) דעם נאָמען פון אַרט, וואו ס'וועט זיך געפינען דער געגנשטאַנד, וועלכן ער וועט באַלד באַקומען „במתנה“. אויף אזא אופן באַקומט יעדער אָנטיילנעמער אַ געגנשטאַנד פון זיין שכן פון רעכטס און אַן אַרט פון שכן פון לינקס.

ווען אַליץ איז דורכגעפירט, זאָגט יעדערער אויס אינדערהויך, וואָס ער האָט באַקומען.

די שפיל פאַרשאַפט אלעמען אַסך פאַרגעניגן און רופט אַרויס אָפט אַ האַרציקן פריילאכן געלעכטער, מחמת ס'באַקומען זיך זייער קאָמישע צונויפֿ-פאַרונגען, זאכן, וואָס ניט געשטויגן, נישט געפלאָיגן.



35. **„פאַרוואָס“ און „ווייל“.**

עדערער זאָגט בסוד דעם חבר זיינעם פון רעכטס אַ זאָן, וואָס הייבט זיך אָן מיטן וואָרט „ווייל“.

ווען דאָס איז דורכגעפירט, שטעלט דער אָנפירער יעדן אָנטיילנעמער פון שפיל אַ פראַגע, וואָס הויבט זיך אָן מיט דעם וואָרט „פאַרוואָס?“, און יענער דאַרף ענטפערן מיט דעם זאָן, וועלכן דער חבר האָט אים געזאָגט איפן אויער. די ראָזיקע שפיל גיט אָפט אַסך שטאַף צום לאַכן, מחמת ס'באַקומען זיך אָפט זייער קאָמישע צונויפֿפאַרונגען פון די צוויי זאָצן.



יענקעלע, וואו ביסטו?

ווערן אויסגעקליבן אָדער באַשטימט 2 קינדער. מ'פארבינד זיי גוט די אויגן. די איבעריקע מאַכן אַ ראָד. דער שופט פירט פונאָדער די קינדער מיט די פאַרבונדענע אויגן אין פאַרשיידענע עקן פון ראָד. איינער פון זיי הויבט אָן:

יענקעלע (אָדער ווי מ'רופט אים אַנדערש), וואו ביסטו?

דער צווייטער ענטפערט: „אַט בין איך!“ און אַנטלויפט פון דעם אָרט וואו ער האָט זיך געפונען. דער, וואָס פּרעגט, לויפט, פאַרקערט, צום אָרט, פונ-וואָנען ער האָט געהערט דעם ענטפער. איבער הערט זיך צו צו די טריט און צום קול פון דעם צווייטן.

איינער פּרעגט, דער אַנדערער ענטפערט.

דער, וואָס פּרעגט, וויל כאַפן דעם, וואָס ענטפערט. דער לעצטער אָבער אַנטלויפט פון אים—בײַ... ער פּאַלט ניט אַריין צו אים אין די הענט. ס'גייט אַרויס אַ צווייטע פּאַר— די באַוועגונגען פון די, וואָס שפילן אין ראָד, זיינען אָפּט זייער קאָמיש און רויפן אַרויס אַ געלעכטער.

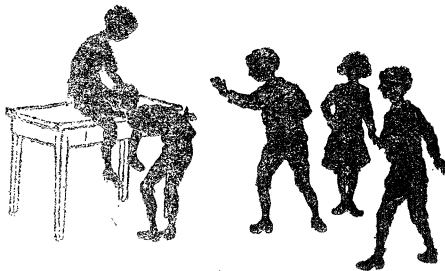
מידאַרף זיך אָבער זען איינצוהאַלטן און ניט לאַזן אויפן קול, פּדי מיזאַל קאָנען הערן די פּראַגן און די ענטפערן. ווען איינער פון די „בלינדע“ דער-נענטערט זיך צו אַ חבר, וואָס שטייט אין ראָד, איז יענער מחויב אויסצורופן: „סיברענטו“ דער בלינדער פאַרשטייט דאָן, אַז ער גייט ניט, וואו ער דאַרף, און טראַגט זיך אָ. א. א.



דאָס כּפּרה-הינדל.

ווערט באַשטימט אויף וואָס פאַר אַ ניט איז אוישן איין קינד פאַר אַ שופט, אַ צווייטע—פאַר אַ „כּפּרה-הינדל“. דער שופט זעצט זיך אויף אַ שטול אָדער אַ טיש.

דאָס „כּפּרה-הינדל“ גייט צו צום שופט, לייגט אַוועק דעם קאָפּ אין זיין שויס (פּדי ניט צוזען) וואָס עס טוט זיך הינטער אים) און אַ האַנט אויפן רוקן. דער שופט ווייזט אָן אויף שטום= לשון, ווער פון די אַרומיקע זאָל אַ פּאַטש טאָן איבער דער אויס= געשטרעקטער האַנט. יענער איז גלייך מקיים פּסק: ער דער=



נעענטערט זיך אויף די ציפּקעלאַך, טוט אָפּ דאָס זייניקע און קערט

זיך אום אויף זיין אָרט, ווי ס'וואָלט גאָר ניט געשען. דאָס „כפרה=
הינדל“ גלייכט זיך אויס און פרובט טרעפן, ווער עס האָט אים געשלאַגן. אָנווייזן
קאָן ער נאָר אויף איינעם פון די חברים.
אויב עס טרעפט, פאַרנעמט זיין אָרט דער, וואָס האָט אים געשלאַגן,
ווען ניט—בלייבט, ווי געווען. די שפיל פירט זיך ווייטער.



בית=דין.

38.

רייט אָן אַזויפיל צעטעלאַך, וויפיל שפילער עס זיינען פאַראַן, און אויף
זעקס פון זיי שרייבט אָן פּאָלגנדיקע ווערטער: (1 פּאָרויצער, (2 ערשטער
דין, (3 צווייטער דין, (4 בית=דין=שמש, (5 באַשולדיקער און
6 בעל=עולה.

די איבעריקע צעטעלאַך בלייבן אָן אויפשריפטן,
אלע פאַפירלאַך לייגט מען צונויף אין אַ היטל, מען צעטאַשט זיי און
יעדערער ציט אַ צעטעלע.

דער, וואָס האָט אַרויסגעצויגן דעם פאַפירל מיט דער אויפשריפט „פּאָרויצער“,
פאַרנעמט דעם אויבן=אָן ביים טיש און לאַדט אײַן צו זיך ביידע דינים און
דעם בית=דין=שמש (דאָס זיינען די, וואָס האָבן אַרויסגעצויגן די צעטעלאַך מיט
אַזעלכע אויפשריפטן). ס'קומט דער אָנקלאַגער מיט טענות צו בית=דין און
ווייזט אָן, אַז ער איז דעם און דעם חבר חושד אין דער עולה, וואָס איז אים
אַפגעטאָן געוואָרן. דער, אויף וועמען דער באַשולדיקער האָט אָנגעוויזן, ווי אויף
אַ בעל=עולה, קומט צו בית=דין זיך ריין וואַשן. ער האַלט אַ „שאַרפע“ רעדע
געגן דעם, וואָס וואַרפט אומבאַגרינדעטע חשדים אויף אומשולדיקע מענטשן און
ברענגט דערביי אַלס קלאַרע ראיה, אַז ער איז גאָט די נשמה שולדיק, דעם
ווייסן ניט פאַרשריבענעם צעטעלע. מען פאַרפירט אַ משפט קעגן דעם „אָנ=
קלאַגער“, מען שטעלט צו עדות א. אַז. וו.

בית=דין פאַרמשפט אים אויף צו באַקומען, למשל, 3 מלקות. דער בית=
דין=שמש פירט אויס תיכף דעם פסק=דין (מיט אַ טיכעלע איבערן האַנט).
דער באַשולדיקער וויל אָבער זיינס ניט אַיינלאָזן און וואַרפט אַ חשד אויף
אַ צווייטן חבר א. אַז. וו. ביז ער פאַלט אויפן שפור פון „אמתן בעל=עולה“, וואָס
האָט זיך די גאַנצע צייט געמאַכט פלא-ידע.

בית=דין משפט צו דעם „אמתן בעל=עולה“ אַזויפיל מלקות, וויפיל דער
פאַשולדיקער האָט פאַר דער גאַנצער צייט באַקומען, און אויסער דעם טראַכט נאָך
בית=דין צו פאַר אים, צוזאַמען מיטן גאַנצן עולם שפילער אַ שטראַף דערפאַר, וואָס
ער האָט די גאַנצע צייט פאַרבאַהאַלטן זיין שולד און וואָס צוליב אים האָט מען
געוואָרפן אַ חשד אויף זיינע חברים.



טרעפן לויט 3 פראגן.

איינער גייט ארויס. אלע איבערגעבליבענע קומען צו א הסכם וועגן א וואָס פאר אַ ניט איז געגנשטאנד, וועלכן דער אַרויסגעגאנגענער וועט דאַרפן טרעפן, באַקומענדיק אַן ענטפער אויף פּאָלגנדיקע 3 פראַגן זיינע: (1) „ווי זעט דאָס אויס?“* (2) „ווער מאַכט עס?“ און (3) „צו וואָס דינט דאָס?“ דער אַרויסגעגאנגענער האָט רעכט צו פּרובן זיין טרעפן 3 מָאָל. אויב ער טרעפט, פאַרבייט אים אַ צווייטער לויט דער ריי. ווען ניט—זאָגט מען אים אויס, וועגן וואָס עס האַנדלט זיך, און ער גייט אַרויס נאָכאַמאָל. מער פאַר 2 מָאָל דאַרף איינער און דערזעלבער ניט אַרויסגיין.



ווי, ווען און וואו?

איינער פאַרלאָזט דעם צימער, וואו די שפּיל קומט פאַר. די איבערגעבליבענע קומען צו אַ הסכם וועגן אַ וואָרט, וואָס דער אַרויסגעגאנגענער דאַרף טרעפן. מ'רופט אים אַריין. ער גייט אַרום אלע קינדער און שטעלט זיי די פּראַגע: „ווי האָסטו דאָס ליב?“ און נאָך די ענטפערן, אין וועלכע ס'דאַרף אַריינגיין דאָס אויפגעגעבענע וואָרט, פּרובט ער עס טרעפן. אויב ער טרעפט, פאַרבייט אים אַן אַנדערער. אויב ניט—דאַרף ער אַרומגיין און שטעלן די צווייטע פּראַגע. „ווען האָסטו דאָס ליב?“ אויב ער טרעפט אויך דאָס מָאָל ניט—שטעלט ער די דריטע פּראַגע: „וואו האָסטו דאָס ליב?“ אויב ער טרעפט ניט צום דריטן מָאָל, שיקט מען אים ווידער אַרויס פון צימער, און מ'גייט אים אויף אַן אַנדער וואָרט צו טרעפן. אויב דאָס קינד איז מיד, פאַרבייט מען אים מיט אַ חבר.

* מ'שטעלט פריער די ערשטע פראגע, אויב דער אַרויסגעגאנגענער טרעפט ניט, שטעלט ער די צווייטע א, אז, ווי.



א ש א ר א ד ע

אָנטיילנעמער פון שפיל צעטיילן זיך אין צוויי גרופעס. איינע בלייבט אין שפיל-ציימער, די צווייטע גייט אַרויס צו צו טראַכטן אַ שאַראַדע. לאַמיר זיך פאַרשטעלן, אַז זי האָט צוגעטראַכט אַלס שאַראַדע דאָס וואָרט „קוביקל“ (קו-ביקל).*

זי גייט אַריין צו דער ערשטער גרופע און מאַכט מיט די הענט ווי „מוואַלט מעלן אַ קו. אייניקע שרייען אויס דערביי: „מו, מו“ (דאָס אַלץ דאַרף באַ-דייטן דעם טראַף: „קו“).

די צווייטע גרופע גייט אַרויס און ווידער אַריין, אַלע מיטגלידער פון דער גרופע שטעלן זיך אויס איינע הינטער די אַנדערע און מאַכן באַוועגונגען, ווי זיי וואַלטן שפילן אין ניס מיט אַ ביקל (דאָס דאַרף באַדייטן דאָס וואָרט „ביקל“). דערנאָך איז מען מתרה, אַז מ'וועט ווייזן דאָס גאַנצע וואָרט.

זיי גייען אַרויס, קומען ווידער אַריין און מאַכן, ווי זיי וואַלטן טרינקען פון אַ קוביקל. די ערשטע גרופע דאַרף פאַלן אויף דער המצאה, אַז דאָס אַלץ באַטייט דאָס וואָרט „קוביקל“.

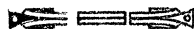
טרעפט זי, גייט זי איצט אויפגעבן אַ שאַראַדע דער צווייטער גרופע. טרעפט זי אָפּער ניט, דאָן זאָגט מען איר אויס די שאַראַדע, און די צווייטע גרופע גייט ווידער אויפגעבן. איצט, למשל, האָט זי אויסגעקליבן דאָס וואָרט „מעסער“.

זי גייט אַריין, עמיצער פאַלט אויף דער/ערד און מאַכט זיך פאַר אַטויטן, דאָס איז אַ מת (מעס). די איבעריקע ברעכן מיט די הענט און רייבן די אויגן, ווי זיי וואַלטן אים באַוויינען. צום צווייטן מאָל, קומען זיי אַריין און טייטען אַלע מיטן ווייז-פינגער אויף דעם, וואָס איז פריער געפאַלן טויט (דאָס דאַרף באַדייטן: „ער“) ס'קומט אַריין די פאַרטיע צום דריטן מאָל און ווייזט די באַדייטונג פון גאַנצן וואָרט:

איין טייל שניידט ברויט, למשל, און דער צווייטער—שניצט בלייפעדערס. דאָס איז דער מאַטעריאַל אויף אָפּצוטראַגן דאָס וואָרט „מעסערל“. ווען אַ וואָסער ניט איז טראַף איז שוועלאַך צו טרעפן דאָן קאָן מען געבן אויף אים אַ רמו אין אַ קורצער ראַזע.

די שפיל פאַראינטערעסירט זייער, גייט געוויינלאַך דורך לעבעדיק און רופט אַרויס אויף פאַרשיידענע איינפאַלן און המצאות.

* אַ טעפעלע, פון וועלכן מ'טרינקט מילך, טיי.



נ. שפילן מיט פריזן.

(פאר קינדער-יום-טובים).

דער בלינדער שניידער.

42

אלע קינדער שטעלן זיך אין א ראָד און קלייבן אויס אַן אַנפירער— אַ שופט. מ'רעדט אָפּ, לויט וואָס פאַר אַ סדר די קינדער זאָלן אָנ- טיילנעמען אין שפיל, און מ'הייבט זי אָן.



צוויי קינדער, וואָס שטייען אין ראָד איינס קעגן אנדערן, ציען אויס (איבערן ראָד) אַ לאַנגן שפּאַגאַט. אין מיטן פון שפּאַגאַט הענגט מען אויף אויף אַ קליין שטריקעלע אַ מתנה— אַ פריז (למשל, אַ בוך, אַ מעסערל, אַ פעקל פרוכט וכדומה). דאָס קינד, אויף וועמען עס איז

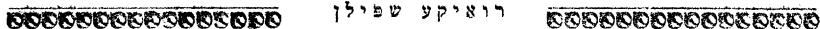
אויסגעפאלן אַנצוהויבן די שפיל, טרעט אַרויס אויפן מיטן ראָד.

דער אַנפירער פאַרבינדט אים מיט אַ טיכעלע די אויגן און בירט אים צו צום פריז.

דאָס איז דער בלינדער שניידער. ער טאַפט אָן דעם פריז, טרעט אָפּ אויף 15 אָדער 20 טריט אַהינטער (ווי ס'איז פאַרויס באַשטימט געוואָרן) און דרייט זיך דריי מאָל אַרום זיך.

דאָן באַקומט דער „בלינדער שניידער“ אַ שער אין האַנט און י"ר הויבט אָן צו גיין פאַרויס מיט פאַרבונדענע אויגן אין דער ריכטונג צום פריז. ער האָט די אויפגאַבע איבערצוהאַקן מיטן שער דאָס שטריקעלע, אויף וועלכן דער פריז הענגט. טרעפט ער—געמט ער דעם פריז פאַר זיך; טרעפט ער ניט—גיט אויף זיין אָרט אַ צווייט קינד, לויט דעם באַשטימטן סדר, אין טוט דאָס זעלבע, וואָס דאָס ערשטע א. א. וו.





דער נומער פעטער.

43

ווערט אָנגעמאַלט אויף אַ טאַקטור אַ קאָמישע פיגור פון אַ מענטשן אין דער אמתער גרויס, מיט אַ הוטאין האַנט. אין דעם הוט איז דאָ אַן עפענונג, צו וועלכער ס'איז פון הינטן צוגעפעסטיקט אַ לייזונטענער זעקעלע. אין דעם דאָזיקן זעקעלע ווערט אַריינגעלייגט דער פריז. די קינדער, לויט דער איינגעשטעלטער ריי, וואַרפן פון אַ געוויסן מהלך אַ קליינע פילקע, וועמען עס גיט זיך אַיין אַריינצוואַרפן די פילקע אין הוט, דער באַקומט דעם פריז.



דאָס נן-ערדן עפעלע.

44

ועמט אַ גרויסן רויטן עפל און מ'בינדט אים אָן אַן אַ לאַנגן שטריקל. דאָס שטריקל פעסטיקט מען צו צו אַ הענגער (אויב די שפיל קומט פאַר אין שטוב, פעסטיקט מען אים צו צום באַלקן).



די, וואָס נעמען אָנטייל אין דער שפיל, גייען צו כסדר און פרוּבן זיך (מיט פאַרלייגטע הענט אַהינטער) אָפצובייסן דעם עפל*.) פרוּבירן קען מען נאָר איין מאַל. דער, וועמען דאָס גיט זיך אַיין וואָס ס'טרעפט נישט גאָר אָפט, נעמט צו דעם עפל (אָדער דעם פריז, וואָס איז באַשטימט אַנשטאַט דעם עפל). מ'הענגט אויף אַ נייעם, און די שפיל גייט ווייטער.



אַ פייערלעשער.

45

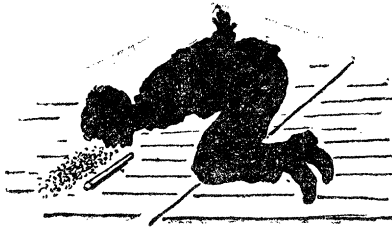
ושטעלט אַוועק אַ טיש און אויף אים אַ לייכטער מיט אַן אָנגעצונדענער ליכט. נעבן לייכטער לייגט מען אַ פריז—אַ מתנה. דער, וואָס וויל באַקומען די מתנה, דאַרף מיט פאַרבונדענע אויגן אָפגיין פון טיש אויף 3 טריט אַהינטער, איין מאַל אַרומדרייען זיך אַרום זיך, שטעלן 3 טריט פאַרויס צום טיש און מיט 3 בלאָזן פאַרלעשן די ליכט. גיט זיך דאָס אַיין—באַקומט מען דעם פריז, ווען נישט—גייט דער צווייטער לויט דער ריי א. אַז. וו.

(* די אויגן דאַרף מען נישט פאַרבינדן, ווי ס'איז אָנגעוויזן על-פּי-טעות אויף דער צייכענונג.



קינס צייכן.

.46



ויה דער ערד אָדער אויף דער פּאָדלאָגע ווערט דורכגעפירט א פּאַס. א האלב אַרשין די ווייט פון פּאַס לייגט מען אַוועק אַ קליין שטעקל און אויף אַ שפּאַן ווייטער שיט מען אָן סאַזשע אָדער מעל. די אַנטוויילנעמער פון שפּיל גייען

צו אין אַ געוויסער ריי, שטעלן זיך מיט די קני אויפן דורכגעפירטן פּאַס און דאַרפן, פאַרלייגנדיק די הענט אַהינטער, אויפהויבן מיטן מויל דעם שטעקעלע. אויב ס'גייט זיך אַיין, באַקומט מען דעם פּריז, ווען ניט—ריכט מען זיך מערניט אַיין אין סאַזשע אָדער מעל און מ'גייט אַוועק מיט „קינס צייכן“ אויפן שטערן.



א נאסער אָדער א נאשער.

.47

ויה אַ בענקל אָדער אַ שטוד שטעלט מען אַוועק אַ ניט גאַר קיין גרויסע פּלי מיט עטוואָס אָפּגעקילטע געקאַכטע וואַסער. אין וואַסער לייגט מען אַריין אַ גוט אָפּגעשניצטן קיילאַכדיקן העלצל. דאָס העלצל, פאַרשטייט זיך, שווימט אַרום פון אויבן. ווער עס וויל באַקומען דעם פּריז (מען גרייט געוויינלאַך צו אַלס פּריז אַ גוטע נאַשעריי), דאַרף מיט די ציינער אַרויסנעמען דאָס העלצל פון וואַסער. מ'האַט רעכט צו „יאָגן“ זיך נאָך אים 3 מאָל. אויב ס'איז דאָ נאָר אַיין פּריז און עטלאַכע, וואָס האָבן רעכט צו פּרעטענדירן אויף אים, פּרובט מען זיי נאָכאַמאָל אויס. ביז ס'בלייבט נאָר אַיינער און אַן אַיינציקער, וואָס האָט רעכט אים צו באַקומען.

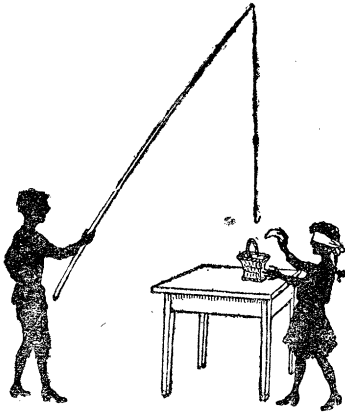


די ווענדקע פון גליק.

(ל א ט ע ר י י)

וו דער לאַטעריי גרייט מען צו א געוויסע צאָל מתנות און א ווענדקע (א וויטשע מיט א שנירל און א האָק ביים עק).

מען שניידט אָן אזוי פיל צעטעלאַך, וויפיל קינדער עס זיינען פאַראַן. לאַמיר זיך פאַרשטעלן, אז מ'האַט צוגעגרייט 10 מתנות. אויף 10 פון די



אַנגעשניטענע צעטעלאַך שרייבט מען אָן די נומערן פון 1 ביז 10. (מיט די זעלבנע נומערן פון 1 ביז 10 ווערן אויך באַצייכנט די מתנות). אלע צעטעלאַך וויקלט מען צונויף און מ'לייגט זיי אַריין אין א קערבעלע.

ס'ווערט אויסגעקליבן א קינד פאַר דער מלכה פון גליק.

מ'פאַרבינדט אים די אויגן און מ'זעצט אים אַזעק נעבן טיש, וואו דאָס קערבעלע שטייט.

אלע אַנטיילנעמער גייען איינס נאָכן אַנדערן צו צום טישל לויט דער פּאָר.

רויס באַשטימטער ריי, נעמען די ווענדקע לאון אָון זי אַראָפּ אזוי, אז דאָס העקל זאָל פּאָלן דער מלכה אויף די הענט. זי נעמט דאָן אַרויס א צעטעלע און הענגט אים אָן אויפן העקל.

וועמען עס גליקט אָפּ, דער ציט אַרויס א צעטעלע מיט א נומער. מ'גיט אים דאָן אַרויס די מתנה מיטן זעלבן נומער, וועלכן ער האָט אַרויסגעצויגן.



א מאַנעקען.

מען שניידט אויס פון א דיקן קארטאָן א קינד פון א יאָר 7-8 אויף מ'פאַרפאַרבט אים.

מען שניידט אים אויס אזוי, אז די רעכטע האַנט זיינע איז אויסגעשטרעקט פאַרויס און די לינקע איז אַנגעלענט אויפן זייט. מ'הענגט אים אויף אויף א הענגער פאַר 2 פעדים, וואָס זיינען צוגעפעסטיקט פון ביידע זייטן פון זיין קאָפּ.

דאָס קינד, וואָס וויל באַקומען דעם פּרייז, גייט צו צום מאַנעקען. מען פאַרבינדט אים די אויגן און מיגט אים אַ שטעקעלע אין האַנט. דאָס קינד טרעט דאָן אָפּ פון מאַנעקען אויף 4 טריט אַהינטער, דערנאָך שטעלט עס 3 פאַרויס און דאַרף מיט איין מאָל דורכוואַרפן דאָס שטעקעלע דורך דער עפענונג, וואָס געפינט זיך צווישן דער אָנגעלענטער לינקער האַנט און דעם קערפּער פון מאַנעקען.

געלינגט אים דאָס—באַקומט עס דעם פּרייז. ווען ניט—טרעפט עס מיטן שטעקל אין האַנט אָדער קערפּער פון מאַנעקען, וואָס הייבט זיך דאָן אָן צו דרייען און גיט מיט דער אויסגעשטרעקטער האַנט אַ פאַטש אין פנים דעם שפּילער יענער באַקומט אויף אזא אופן אַנשטאַט אַ מתנה א „מתנת-יד“.



מ ז ר - ט ו ב !

.50

(טעלער ברעטן)

ט אַראָבט איין אין דער ערד אַ פּלאַקן פון לערך $1\frac{1}{2}$ מעטער די הויך און 8 סאַנטימעטער די זיק. אויפן פּלאַקן שטעלט מען אַרויף פון אויבן אַ טעלער אָדער מ'טוט אָן אַ פּראָסטן ליימענעם טעפל.

אויף אַ מהלך פון אַ 20=15 טריט (די ווייטקייט ווענדט זיך אָן דעם עלטער פון די שפּילער) שטעלן זיך אויס אַלע אָנטיילנעמער איינער הינטערן אַנדערן אין אַ באַשטימטן סדר.



דער אויסגאַנג-פונקט ווערט באַצייכנט מיט אַ וועלכן ניט איז סימן (מיט אַ פּאָנע, למשל). דער, וואָס הויבט אָן די שפּיל, באַקומט

אין האַנט אַ שטעקן, אַ מעטער די לענג. אויב ער וויל קען ער אויסמעסטן דעם מהלך, וואָס ער וועט דאַרפן דורכמאַכן.

ער מעג זיך אויך צילעווען, אויף וואָס פאַר אַ הויך ס'וועט אים אויסקומען צו קלאַפּן. די שפּיל הויבט זיך אָן, ער גייט צו צום באַשטימטן אָרט. מיטט אים אָן אַ טיכעלע אויף די אויגן און ער דרייט זיך אַרום אַרום זיך 3 מאָל.

איצט האָט ער די אויפגאַבע מיט פעסטע טריט צוצוגיין צום סלופ און מיט איין קלאַפּ צעברעכן דעם טעלער (אָדער טעפל), וואָס געפינט זיך אויף אים. גיט זיך דאָס איין (וואָס ס'טרעפט אַגב זעלטן), באַקומט מען אַ פּריוו. געוויינלאַך ווערט דער קלאַפּ געגעבן אינדערלופטן צום גרויס עגמת-נפש פון שפּילער און צופרידנקייט פון די אַרומיקע.

דאָס טיכל אויף די אויגן טוט דעם שפּילער אָן דער אויסגעקליבענער שופּט. רירן דאָס טיכל מיט די הענט טאָר דער שפּילער נישט. ס'מוז זיין אין דער צייט פון שפּיל אָן אַבסאָליוטע רו.

קיינע אונטערזאָגענישן (אויף וואָס פאַר אַן אופן עס זאָלן נישט זיין) טאַרן בשום אופן נישט פאַרקומען.

ווען איינער פאַרשפּילט, גייט דער צווייטער לויט דער ריי.

באַמערקונג: ווען קיין סלופ איז נישטאָ, קאָן מען דעם טעלער (אָדער טעפל) אַוועקשטעלן אויף דרערד מיט דער עשענונג אַראָפּ און אונטער אים אַוועקלייגן דעם פּריוו.

אויב די שפּיל קומט פאַר אין אַ בנין, קאָן מען דעם טעלער אַוועקשטעלן אויף אַ שטול אָדער צופּעסטיקן מיט אַ שנירל צום באַלקן.



נאָכן „מעלערל פון הימל“.



ווערט איינגעראָבן אין דער ערד אַ סלופ פון לערך 6 מעטער די הויך און 20 סאַנטימעטער די דיק (אונטן דיקער, אויבן אַ ביסל דינער).

דער סלופ דאַרף זיין גוט און גלאַט אַרומגעהובלט. פון אויבן ווערט צום סלופ צוגעקלאַפט אַ ברעטל מיט אַ גלעקל.

אויפן ברעטל ווערט אַוועקגעשטעלט אַ טעלערל מיט אַ מתנה. דער, וואָס וויל באַקומען דעם פּריוו, דאַרף מיט דער הילף פון די הענט און פיס אַרויפקלעטערן צום סאַמע שפיץ פון סלופ, אָג-קלינגען און אַרויסנעמען דעם פּריוו.

פאַר די וואָס קלעטערן נאָכן טעלערל פון הימל, ווערט צוגעגרייט אַ ספעציעלער קאַמישער אָדער פאַנטאַסטישער קאַטטיום: (1) כדי די, וואָס קריכן, זאָלן נישט איבערפירן זייערע אייגענע בגדים און (2) כדי צוצוגעבן אַ שענערן עפעקט דער גאַנצער שפּיל.

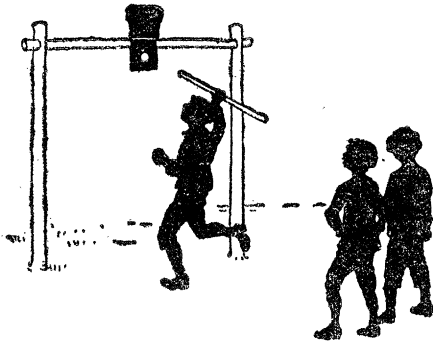
אויב עס זיינען דא א סך בעלגים אויף צו קריכן, האָט יעדער רעכט צו קריכן ניט מער, ווי איין מאָל.
אלנפאלט מער פאר צוויי מאָל טאָר מען בכלל ניט דערלאָזן צו קריכן, כדי מען זאָל זיך ניט איבערמאַטערן.
ווען מען וויל אַ ביסל פאַרשווערן דאָס אַרױפקריכן, רייבט מען אַרום, דעם סלופ מיט זײַף אָדער מיט סטעאַרין.



ה מ נ ס מ פ ר ה .

.52

וײַף אַ פּלאַץ ווערט צוגעגרייט אַ „טויער“—מגראָבט איין אין דער ערד 2 סלופעס פון $2\frac{1}{2}$ מעטער די הויך. די אויבערשטע עקן פון די סלופעס (אויף איין און דערזעלבער הויך) ווערן דורכגעבויערט און סױערט דורך די לעכער דורכגעלאָזן אַ שטאַנג, וואָס דרייט זיך פּרײַ. פון



אויפן ווערט אויפן רעכטן מיטן שטאַנג צוגעקלאַפט אַ קליין היל-צערן עמערל, צום עמערל פעס-טיקט מען צו אַ פירקאַנטיק ברעטל מיט אַ לאַך אין מיטן פון לערך 14 סאַנטימעטער אין דיאַמעטער. אין עמערל גיסט מען אָן אַ ביסעלע וואַסער און מירעגולירט אים אויס אַזוי, אַז עס זאָל זיך געפינען אין גלייכגעוויכט.

דאָס עמערל און סײַברעטל ווערן העל געפאַרבט (גריין, למשל, אָדער רױט). די לאַך פון ברעטל ווערט אַרומגעפירט מיט אַ ווייסען קרייז, כדי מײַזאַל זי בעסער קענען באַמערקן.
זױן דעם, דאַרף מען צוגרייטן אַ 5—6 פּיילן-שטעקלאַך (2 פּינגער די דיק און אַ מעטער די לענג). יעדער אָנטיילנעמער פון שפּיל האָט די אויפגאַבע צו לויפן פון אַ באַשטימטן זײַט, לױט אַ סימן פון אָנפירער, ניט אָפּשטעלנדיק זיך, דורכלויפן דעם טויער און גלייכצײטיק דורכלאָזן דעם פּייל דורך דער לאַך פון ברעטל. ווער עס פירט דורך דעם פּייל דורכן לאַך אַזוי, אַז דאָס ברעטל בלייבט ניט גערירט און דאָס עמערל אין גלייכגעוויכט, דער האָט רעכט צו באַקומען אַ פּרײַז.

דער אָבער, וואָס פירט ניט דורך דעם פּייל און טרעפט מיט אים אין ברעטל, פירט מיט דעם אַרויס דאָס עמערל פון גלייכגעוויכט און ווערט אָפּגעגאַסן. ווען עס זיינען דאָ ווייניק פּריון (למשל, 1, 2) און שפּילער, וואָס האָבן דורכגעפירט דעם פּייל, מערער, לויפן אָט דידאָזיקע ווייטער לאָזן דעם פּייל, ביז עס בלייבט איינער (אָדער צוויי) אַליס אַנטגילטיקער מנצח. ער באַקומט דעם פּריו.

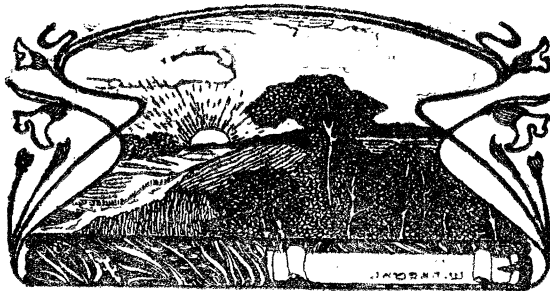
באַמערקונג: די סלופּעס ווערן געוויינלאַך באַפּוצט מיט גירליאַנדעס גרינס און פאַרביקן פאַפּיר. כדי די שפּיל זאָל זיין אימפּאָזאַנטער און זאָל טראָגן אַ מער פּייערלאַכן כאַראַקטער, קען מען יעדן שפּילער, וועמעס ריי עס איז צו וואַרפן דעם פּייל, דורכפירן דורכן „טויער“ אין רייך באַפּוצטע פּערד און וואָגן. אין דעם פּאל דאַרף דער טויער זיין העכער.



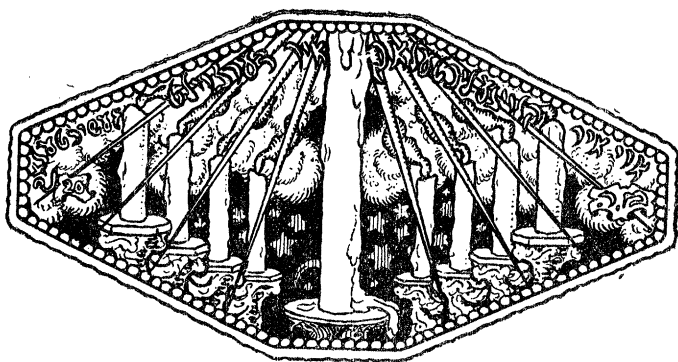
אלגעמיינע באַמערקונג צו די פּריון-שפּילן.

.53

איז זייער ווייניגשנווערט, אפילו אומבאדינגט נויטיק, אז בשעת מען אָרדנט איין שפּילן מיט פּריון, זאָל מען אויסקלייבן ניט איין שופּט, נאָר אַ קאָמיסיע פון 3, וואָס האָט די אויפגאַבע פעסטצושטעלן, (1) צי עס זיינען אויסגעפירט געוואָרן אַלע נויטיקע פּללים און (2) צי דער, וואָס פּרעטענדירט אויפן פּריו, האָט אים באַמת רעכט צו באַקומען. ווען ס'ווערט אויסגעקליבן איינער, קומען אָפּט פאַר מיספאַרשטייענישן, מען איז אים חושד אין נשיאת פנים א. ד. גל.



ד. חנוכה-שפילן.



I. דריידל-שפילן.

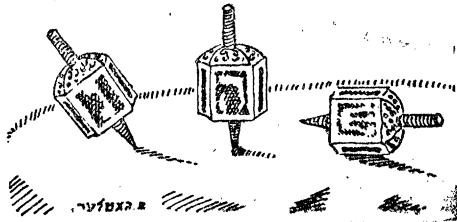
(א) ווען אסך שפילן.

וועצט זיך ארום טיש. יעדערער, וואָס נעמט אן אַנטייל אין שפילן, לייגט איין אין „באנק“ (דאָס הייסט אויפן טיש אלע זאָלן זען) אַ מטבע, למשל, אַ קאָפּיקע, אַ פעניג א. ד. גל.

דער ערשטער, אויף וועמען ס'איז אויסגעפאלן די בכורה אָנצוהויבן די שפיל, דערלאַנגט אַ דריי דאָס דריידל, און עס גייט אוועק איבערן טיש. ווען

דאָס דריידל פאלט אום, גיט מען אַ קוק, וואָס פאַר אַן אות עס איז געפאלן פון אויבן.

(אויף דעם דריידל ווי באַוואוסט, זיינען דאָ 4 אותיות: „ג“, „ה“, „ש“)



איז געפאלן „ג“—באדייט דאָס „גוט“, און דער, וואָס איז געגאַנגען, נעמט צו דעם גאַנצן „באַנק“. פאלט „ה“—הייסט דאָס אַ „העלפט“, און ער נעמט צו אַ האַלבן „באַנק“. „ג“ הייסט—„ניטאַ“. פאלט אָבער „ש“—איז שלעכט, און דער, וואָס איז געגאַנגען מיטן דריידל, דאַרף צושטעלן צום „באַנק“ פונקט אזא סכום, ווי ער האָט פריער אַריינגעלייגט.

דער, וואָס שפילט אויס איינמאָל, האָט רעכט צו גיין אַ צווייטן מאָל.

ווען איינער פאַרלירט, גייט דער צווייטער לויט דער ריי.

(ב) ווען 2 שפילן.

מירעדט אָפּ, אַז דער, ביי וועמען ס'וועט פאלן „ה“, וועט באַקומען פון חבר אַ געוויסע מטבע, למשל, אַ פירער; וועט פאלן „ה“—אַ העלפט פון דעם, „ש“—רעכנט זיך פאַר פאַרלאָרן, „ג“—איבער. ביים צווייטן מאָל, ווען ס'פאלט „ג“, טאָר מען שוין ניט איבערגיין.

ווער ס'געווינט, האָט רעכט גלייך צו גיין אַ צווייטן מאָל.

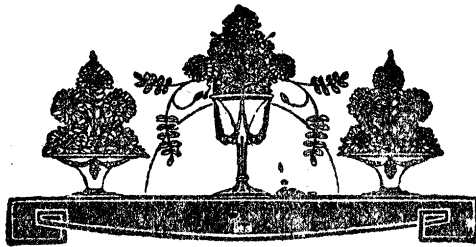


II. דריידל-שפילן.

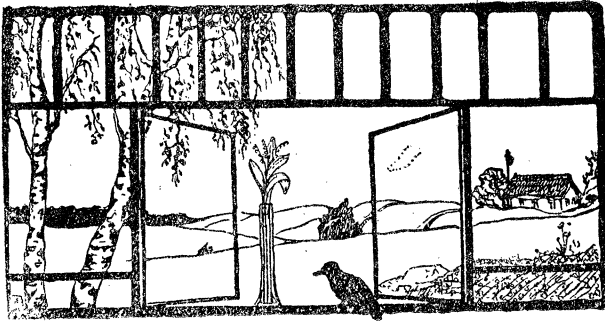
לע לייגן איין אַ געוויסן סכום געלט אין „באַנק“. יעדערער פרובט זיך פאַרויסזאָגן, וואָס פאַר אַן אות עס וועט פאלן. למשל, 3 פון די שפילער זאָגן נביאות, אַז ס'וועט פאלן „ה“, 5—„ג“ און 2—„ש“ א. אַז. וו. דער ערשטער, אויף וועמען עס איז אויסגעפאלן אַנצו-הויבן די שפיל, דערלאַנגט אַ דריי דאָס דריידל. ס'איז געפאלן, לאַמיר זיך פאַרשטעלן, „ג“, און דער „באַנק“ ווערט צע-טיילט אויף גלייך צווישן די, וואָס האָבן פאַראויסגעזאָגט אויף „ג“. דערנאָך גייט דער צווייטער א. אַז. וו.

בא מערקונג: די דריידל-שפילן ברענג איך דאָ, אַזוי, ווי אין זיי ווערט געשפילט, נעמענדיק אין אַכט זייער פּאָלקלאָרישע באַדייטונג. ווינשנסווערט איז אָבער, אַז די קינדער זאָלן שפילן ניט אין געלט (דאָס פאַרוואַנדלט די שפיל אין אַ געוויסער מאָס אין אַן אַזאַרט-שפיל) נאָר אין „אייגלאַך“.

מירעדט למשל, אָפּ, אַז, ווער עס וועט פרייער פאַר אַלעמען אויסשפילן אַ געוויסע צאָל „אייגלאַך“, דער האָט געוואונען. „ג“ ווערט דערביי גערעכנט פאַר איין „אייגל“, „ה“ פאַר אַ 1/2 „אייגל“, „נ“—„ניטאַ“ (אַדער „איבער“), „ש“ שלעכט ד. ה. מירעכנט דעם שפילער אַראָפּ אַן „אייגל“ פון די, וואָס ער האָט שוין א. אַז. ווי.



ה. פסחדיקע שפילן.



שפיץ צי קאָפּ?

56

אָנטיילנעמער פון שפיל צעשטענן זיך אָדער זעצן זיך אויס אין אַ ריי. דער, וואָס הויבט אָן די שפיל, גייט צו צום ערשטן חבר, באַווייזט אים אַ פאַרמאַכטן פויסט, אין וועלכן ס'ליגט אַ גרויסער וועלישער נוס, און פרעגט ביי אים: „שפיץ, צי קאָפּ?“ יענער ענטפערט, למשל: „קאָפּ!“

אויב דער, וואָס האָט די אָנפראַגע געמאַכט, האָט טאַקע באמת געהאלטן דעם נוס „קאָפּ“ ד. ה. מיט פלאַכן פלאַטשיקן קאַנט אַרויף, דאָן מוז ער אָפגעבן דעם נוס. ער נעמט ווידער אַ נוס אין פויסט און פרעגט בייים צווייטן חבר: „שפיץ, צי קאָפּ?“ אויב יענער טרעפט ניט ד. ה. ער האָט געזאָגט, למשל: „שפיץ“ (דער נוס איז מיטן שפיציקן זייט אַרויף), אינדערציט ווען אינדער-אַמתן איז „קאָפּ“, דאָן מוז ער אָפגעבן אַ נוס דעם, וואָס האָט ביי אים געפרעגט. ווען דער ערשטער האָט שוין אויסגעפרעגט אַלע חברים, גייט דער צוויי-טער לויט דער ריי.



אום צי גראָד ?

(1) ווען 2 שפילן.

איינער נעמט ארויס א הויפן ניס פון קעשענע, פארוואַרפט די הענט אַהינטער און לייגט איבער פון איינע אין די צווייטע אַ ביסל ניס. ער טראָגט צו דעם חבר ביידע פאַרמאַכטע פויסטן, צוגעלייגטע איינעם צום אַנדערן, און פּרעגט ביי אים: „אום, צי גראָד?“ יענער ווייזט אָן מיט אַ פינגער אויף דעם אָדער יענעם פויסט און ענטפערט, למשל: „אום!“ אויב ס'איז באמת געווען אין פויסט אַן אומע צאָל ניס, נעמט זיי דער טרעפער צו. אויב ער האָט ניט ריכטיק געזאָגט ד. ה. ער האָט ניט געטראָפּן, דאַרף ער געבן דעם, וואָס האָט ביי אים געפּרעגט, אַזויפיל ניס, וויפיל ס'איז געווען ביי יענעם אין פויסט.

מען בייט זיך מיט ראָלן דאָן, ווען דער, וואָס פּרעגט, פאַרלירט.
(2) ווען מער שפילן.

מ'מאַכט אַ ראָד אָדער מיזעצט זיך פּונאַנדער אויף שטולן. אויף דעם אָדער יענעם אופן ווערט אַיינגעשטעלט אַ ריי. דער ערשטער פון דער ריי גייט צו צום צווייטן חבר מיט אַ פאַרמאַכטן הויפן און פּרעגט ביי אים: „אום צי גראָד?“. יענער ענטפערט. אויב ער האָט געטראָפּן, נעמט ער צו די ניס ביי דעם, וואָס האָט געפּרעגט, ווען פאַרקערט, גיט ער אַזויפיל ניס, וויפיל עס האָט געהאַלטן אין פויסט דער, וואָס האָט די פּראָגע געשטעלט. אויב דער, וואָס האָט די שפּיל אָנגעהויבן, האָט געוואונען, גייט ער פּרעגן ביים דריטן חבר. ווען ניט—גייט דער צווייטער טאָן דאָסעלבע.



אין ניס מיט אַ ביקל.

א.



איינער קינדער, וואָס רייטן אָפּ צו שפילן אין ניס מיט אַ ביקל (*), שטעלן אויס די ניס (**). (יעדערער צו איינעם) אין אַ ריי אין דער לענג— לערך אַ שפּאַן אָדער אַ פּוס— טראָט די ווייט איינעם פון דעם אַנדערן.

(* אין אייניקע ערטער רופט מען דאָס ראַש אָדער רעשל.
(**) אין דער שפּיל ווערט געשפּילט אויף אַ גלייכן גלאַטן אַרט (צין שטוב—אויף דער באַד—לאַגע, אויף דרויסן—צויף אַ לאַווע).

דער, אויף וועמען ס'איז אויסגעפאלן אַנצוהויבן די שפיל, גייט אָפּ פון די נים אויף באַשטימטן מהלך (ווי ס'איז פון פריער אָפּגערעדט געוואָרן). שטעלט זיך אַ ביסל אינדערקרים אַזוי, אַז די גראַדע ליניעס, וואָס קענען ווערן דורכגעפירט (איינע—דורך דער ריי נים, די אנדערע—צווישן שפילער און דעם לעצטן נוס) זאָלן בילדן אַ שאַרפן ווינקל, און דערלאַנגט אַ קייקל דעם ביקל אין דער ריכטונג צו די נים.

דערביי האַלט מען זיך ביי פּאָלגנדיקע כללים:

- 1) טרעפט ער מיטן ביקל אין ערשטן, נאָענטסטן נוס—נעמט ער אים צו טרעפט ער אין צווייטן, נעמט ער צו די ערשטע 2 נים, טרעפט ער אין לעצטן ווייטסטן נוס—האָט ער „בכורה“ און נעמט צו אַלע נים.
- 2) מ'הויבט דאָן אָן צו שפילן אויף אַ נייעם קאָן—יעדערער שטעלט צו איין נוס, און דער, וואָס האָט געהאַט געוואונען, גייט דעם ערשטן גאַנג.
- 3) ווער עס פּאָלירט ד. ה. ביי וועמען דער ביקל גייט דורך דורך אַ „טויער“ (צווישן 2 נים), דאַרף צושטעלן צו דער ריי אַ נוס—און ס'גייט דער פּאָלגנדיקער לויטן סדר.
- 4) ס'רעכנט זיך פאַר פאַרלאָרן אויך דאָן, ווען דער ביקל טרעפט אין אַ נוס, אָפּשפּרינגענדיק פון דער זייט אָדער אָפּגייענדיק אויף צוריק.

ב.

די נים ווערן אויסגעשטעלט נים אין דער לענג, נאָר אין דער ברייט (האַרזיאָנטאַל). מען שטייט אויף אַ געוויסן מהלך פאַר די נים און מען צילעוועט זיך אין איינעם. (געוויינלאַך אין דעם, וואָס שטייט ביים סאַמע רעכטן עק). טרעפט מען אין איין נוס, נעמט מען אים צו צוואַנצן מיט אַלע אנדערע, וואָס שטייען לינקס פון אים. טרעפט מען נים, שטעלט מען צו פון רעכטן זייט אויף אַ שפּאַן די ווייט נאָך אַ נוס. ס'גייט דער צווייטער.



אין נים מיט אַ נאָו-טיכל.

59

ס שפילן צוויי.

איינער נעמט אייגענע 4 נים און דעם חברים 4 נים. ער שפּרייט אויס אויף דער פּאָדלאַגע אַ נאָו-טיכל און איין נוס לייגט ער אַוועק אויפן נאָו-טיכל און דעם צווייטן אויף דער ערד נעבן אים. דערנאָך שטעלט ער זיך איבערן נאָו-טיכל און וואַרפט אַראָפּ (לאָזט אַראָפּ) פון דער הויך די איבערבעליבענע נים.

אויב אויפן טיכל און אויף דער ערד באקומט זיך א גלייכע צאל ניס
אָדער אויב די ניס, אויסער דעם ערשטן, וואָס מ'האַט לכתחילה אוועקגעלייגט
אויפן טיכל, זיינען אַלע אויף דער ערד—האַט דער שפּילער געוואונען און ער
נעמט צו אַלע ניס. אויב אָבער ס'באַקומט אַן אַנדער קאָמבינאַציע פון ניס
אויפן טיכל און אויף דער ערד—האַט ער פאַרלאָרן.
ס'טוט דאָסזעלבע דער צווייטער.



אין ניס מיט א היטל.

60.

אויפן טיש לייגט מען אוועק א היטל מיט דער עפענונג ארויף, און
יעדער שפּילער לייגט אַריין אין. אים א געוויסע צאל ניס.
דערנאָך גייט צו דער ערשטער פון דער ריי, הייבט אויף דאָס היטל
פאַר די ראַנדן און לאָזט אים אַראָפּ (וואַרפט אים אַראָפּ) צוריק אויפן טיש.
אויב ס'שפּרינגט דערביי אַרויס אַן אומע צאל ניס, האָט ער געוואונען
און ער הורט דאָסזעלבע איבער נאָך אַ מאָל און נאָך אַ מאָל, ביז דער אַלגעמיינער
ס'ה"כ פון די אַרויסגעשפרונגענע אומע צאלן ניס באַטרעפט 10.
ער נעמט צו דאָן אַלע ניס פון היטל.
ווען ס'פאַלט אָבער אַרויס אַ גראָדע צאל אָדער דער ס'ה איז מער פאַר
10, פאַרלירט מען.
ס'גייט אַ צווייטער.



איינס—צוויי.

61.

אגראָבט אויס אַ גריבעלע, און יעדער שפּילער לייגט אַריין אַהין צו
4 אָדער 8 ניס.
וועמען עס געלינגט, וואַרפּנדיק פון דער הויך אַ נוס אין גריבל,
אַרויסצוקלאַפּן 2 מאָל איינס נאָכן אַנדערן צו איין נוס, דער געווינט און נעמט
צו אַלע ניס.



וואו איז דער שפאלט?

62

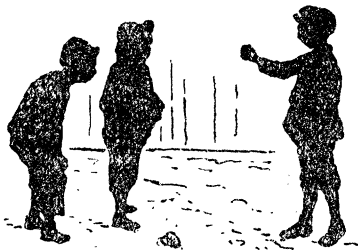
ער, וואָס הייבט אָן די שפּיל, נעמט אַ שטיקל מצה, גייט אַוועק אין אַ ווינקעלע, צעברעכט עס און לייגט עס ווידער צונויף אַזוי, אַז עס זאָל ניט קאָנטיק זיין, אין וועלכן אָרט מען האָט די מצה איינגעבראַכן. דערנאָך, גייט ער צו צום חבר, האַלטנדיק ביידע שטיקלאַך אַזוי, אַז ס'איז ניט צו מערקן, וואו ס'איז איינגעבראַכן, און פּרעגט ביי אים: „וואו איז דער שפּאלט?“ אויב יענער טרעפט, דאַרף אים דער, וואָס האָט געפּרעגט, געבן אַ נוס; ווען ניט, דאַרף געבן איין נוס דער, וואָס האָט ניט געטראָפּן.



אין „איינלאך“.

63

אין שפּיל נעמען אַן אַנטייל 2 קינדער. איינער שטעלט אַ נוס. דער אַנדערער גייט אָפּ פון נוס אויף 3 אָדער 4 פּוס-טריט און דאַרף, צילעווענדיק זיך, טרעפּן אין דעם חברס נוס. טרעפט ער—נעמט ער אים צו, און דער חבר דאַרף שטעלן אַ צווייטן נוס און אַ דריטן א. אַז. וו. ביז דער, וואָס וואַרפט, האָט ניט קיין דורכפאַל ד. ה. ביז ער טרעפט ניט. דער, וואָס שטעלט די נוס, נעמט צו די געוואַרפענע נוס, מיט וועלכע, דער, וואָס וואַרפט, האָט ניט געטראָפּן. קורץ גערעדט: איינער נעמט צו די נוס, אין וועלכע ער האָט געטראָפּן, דער צווייטער—די נוס, מיט וועלכע דער, וואָס וואַרפט, האָט ניט געטראָפּן.



די שפּיל ענדיקט זיך געוויינלאַך דאָן, ווען איינער האָט אויסגעוואַרפּן אָדער דער אַנדערער האָט אויסגעשטעלט אַלע זיינע נוס. באַמערקונג: די זעלבע שפּיל ווערט דורכגעפירט אונטערן נאָמען „אין קופּקעס“ דאָן, ווען, אַנשטאָט איין נוס, שטעלט מען אַ גאַנצע קופּקע—גע-וויינלאַך 3 פּונאוונטן און איינעם פּונאויבן. אין דעם פאַל וואַרפט מען די נוס פון 10 פּוס-טריט לערך די ווייט.



מיט נים אונטער טעלערלאך.

(א) ווען צוויי שפילן.

טען נעמט 2 טעלערלאך. מ'רעדט אָפּ וועגן דער צאָל נים, וואָס מ'האָט רעכט אַרונטערצולייגן אונטער איינעם פון די טעלערלאך. איינער גייט אַרויס. דער צווייטער נעמט די אָפּגערעדטע צאָל נים און לייגט זיי אַרונטער אונטער אַ טעלערל. ס'קומט אַריין דער ערשטער און פּרובט טרעפן, אונטער וועלכן טעלערל עס ליגן די נים. טרעפט ער—נעמט ער צו די נים פון אונטערן טעלערל און בלייבט ביי אים אויף צו פרעגן. טרעפט ער נים, גיט ער דעם חבר אַזויפיל נים, וויפיל ס'איז געווען אונטערן טעלערל און ער גייט אַרויס, פּדי אַ צווייטן מאָל צו פּרובן טרעפן.

(ב) ווען מער שפילן.

טעלערלאך אַזויפיל—וויפיל שפילער עס זיינען פאַראַן. יעדערער לייגט אַוועק אויפן טיש אַ באַשטימטע צאָל נים. אַלע, חוץ איינעם, פאַרלאָזן אויף אַ וויילע דעם צימער. דער, וואָס איז געבליבן, לייגט פּונאַנדער די נים אונטער די טעלערלאך אַזוי, ווי זיין האַרץ געלוסט: אונטער איינעם, למשל, אַ סך, אונטערן צווייטן גאַרניט, אונטערן דריטן אַ ביסל א. אַז. וו. ער רופט אַריין די חברים, און יעדערער לייגט אַרויף אַ האַנט אויף אַ טעלערל. פאַר אים בלייבט דער לעצטער (פּרייער) טעלער. יעדערער נעמט אַרויס די נים, וואָס האָבן זיך אונטער „זיין“ טעלערל געפונען. דערנאָך בלייבט אין צימער אַ צווייטער חבר, און די שפיל חורט זיך איבער פּונסניי.



אין גריבלאך.

א.

טגראַבט אויס אַ קליין גריבל און יעדער שפילער לייגט אַריין אין אים צו איין נוס. דער ערשטער, וואָס הייבט אָן די שפּיח, שטעלט זיך אַוועק אויף אַ געוויסן מהלך און קייקלט אַ נוס אין דער ריכטונג צום גריבל. פאַלט אַריין דער געקייקלטער נוס אין גריבל, נעמט דער שפילער צו אַלע נים, וואָס זיינען דאָרט פאַראַן. אויב נים—לייגט ער צו צו די נים, וואָס געפינען זיך אין גריבל, אויך דעם נוס, מיט וועלכן ער איז געגאַנגען. ס'קייקלט אַ נוס דער צווייטער לויט דער ריי א. אַז. וו.

ב.

אלע שפילער לייגן אריין אין גריבל צו 2 ניס.
 דער, וואָס הייבט אָן די שפּיל, וואַרפט אַריין פּונדערהויך נאָך 2 ניס.
 אויב איינער שפּרינגט דערביי אַרויס צוריק, נעמט ער אַרויס אַלע ניס
 און וואַרפט זיי פּונדערהויך איינציקווייז אין גריבל. וויפּיל ניס עס זיינען דערביי
 אַרויסגעשפּרונגען אויף צוריק, אַזויפּיל „אייגלאַך“ ווערט דעם שפּילער פאַררעכנט.
 געווינט מען איין מאָל, גייט מען אַ צווייטן. פאַרלירט מען—גייט דער
 צווייטער לויט דער ריי.
 ווער עס באַקומט דער ערשטער אין אַלגעמיינעם סה"כ 10 „אייגלאַך“ און
 ניט מער—דער האָט געוואָונען און נעמט צו אַלע ניס פון גריבל.
 באַקומט זיך אין סה"כ מער פאַר 10 „אייגלאַך“—רעכנט זיך פאַר פאַרלאָרן.

ג.

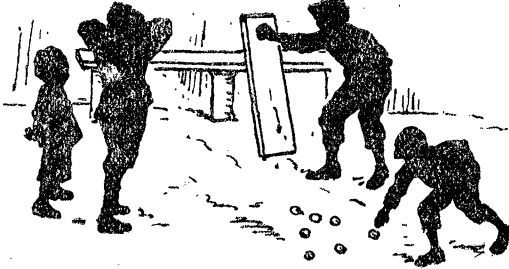
יעדערער לייגט אריין אין גריבל צו 4 ניס.
 דער, וואָס הייבט אָן די שפּיל, וואַרפט פּונדערהויך נאָך 4 ניס (איינעם
 נאָך דעם אַנדערן).
 אויב ס'שפּרינגט דערביי אַרויס אַן אומע צאָל, נעמט ער צו אַלע ניס פון
 גריבל. אויב אַ גראָדע—לאָזט ער איבער אין גריבל אויך די ניס, מיט וועלכע
 ער איז געגאַנגען, און ס'טרעט אַריין אין שפּיל דער צווייטער לויט דער ריי.



אין אַראַפּלאַזעניש.

66

שפּאַרט אָן, משופּעדיק אַ ברעטל אָדער אַ דאַכליווקע אָן אַ וואַנט.
 דער ערשטער, וואָס הייבט אָן די שפּיל, לאָזט אַראַפּ פון ברעטל אַ
 נוס. דערנאָך לאָזט דער צווייטער און סטאַרעט זיך צו טרעפּן אין
 ערשטנס נוס. טרעפט ער—נעמט ער אים צו, טרעפט ער ניט—לאָזט ער אויך זיינעם
 אויף דעם אָרט, וואו ער האָט זיך אָפּגעשטעלט.



ס'לאָזט פון ברעטל דער
 דריטער אַ נוס. טרעפט ער
 אין איינעם פון די ניס, וואָס
 זיינען אויסגעשטעלט אויף
 דער ערד—נעמט ער צו אַלע.
 טרעפט ער ניט—לאָזט ער
 איבער זיין נוס, און ס'גייט
 דער פּערטער א. אַז. וו.
 ווען איינער האָט צוגע-

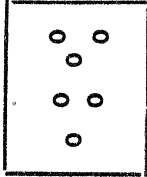
נומען אַלע ניס, וואָס זיינען געווען אויף דער ערד, גייט דער צווייטער, וואָס
 שטייט נאָך אים אין דער ריי, די שפּיל חזרט זיך איבער פּונשניי.



קאָפּ-האַרץ-פּוּס.

67.

ען זעצט זיך אַרום אַ טיש, און יעדערער לייגט אויס פאַר זיך 6 ניס אין פּאָלגנדיקן סדר:



3 אינדערהויך (דאָס איז דער "קאָפּ").

2 אינמיטן (דאָס איז דאָס "האַרץ").

און 1 נוס פונאונטן ("די פּוּס").

* * *

מגרייט אָן 2 האַלבע שאַלאַכצן פון וועלישע ניס, מ'באַשטימט די ריי, לויט וועלכער יעדערער זאָל אָנטיילנעמען אין שפּיל, און זי הייבט זיך אָן. זי באַשטייט אָט אין וואָס:

דער, אויף וועמען ס'איז אויסגעפאלן די בכורה צו שפּילן, נעמט ביידע האַלבע שאַלאַכצן און לייגט זיי אוועק אויף דער דלאניע (פּף=היד) פון דער רעכטער האַנט מיט די עפענונגען אַראָפּ. דערנאָך דערלאנגט ער אַ פּאָך מיט דער האַנט פון אונטן אַרויף, און ביידע שאַלאַכצן פליען אַראָפּ אויפן טיש. זיי קאָנען פּאָלן אויף איינעם פון די פּאָלגנדיקע 3 אופנים:

(1) ביידע שאַלאַכצן מיט די עפענונגען אַראָפּ ("קאָפּ")—דאָן נעמט דער שפּילער ביי אַלעמען און ביי זיך אויך די דרייאיקע ניס—"דעם קאָפּ".
 (2) ביידע—מיט די עפענונגען אַרויף ("האַרץ"). און דער שפּילער נעמט צו ביי אַלעמען די צווייאיקע ניס—"דאָס האַרץ".

(3) איין שאַלאַכץ פאלט מיט דער עפענונג אַרויף און איינער מיט דער עפענונג אַראָפּ ("פּוּס")—און ער נעמט צו ביי אַלעמען די איינציקע ניס, וואָס שטייען אונטן—"די פּוּס". ס'איז מעגלאַך, אז דער ערשטער שפּילער געווינט אויס, וואָס ס'טרעפט אַגב זייער זעלטן, אַלע 3 מאָל: איין מאָל, למשל, דאָס "האַרץ", דעם צווייטן מאָל, דעם "קאָפּ" און צום דריטן מאָל די "פּוּס"—דאָן נעמט ער צו ביי אַלעמען די אויסגעשטעלטע ניס. מ'הייבט אָן די שפּיל פון דאָס ניי ד.ה. יעדערער שטעלט אויס "קאָפּ"—"האַרץ"—"פּוּס", און ס'גייט דער צווייטער לויט דער ריי. לאָמיר זיך פאַרשטעלן, אז ער געווינט צום ערשטן מאָל "האַרץ", צום צווייטן "קאָפּ". ער גייט צום דריטן מאָל און געווינט ווידער "האַרץ"—דאָן מוז ער צושטעלן ביי זיך און ביי אַלע שפּילער, דאָס האַרץ" ד.ה. ער האָט פּאַרלאָרן. ס'גייט דער דריטער לויט דער ריי. ער וואַרפט די שאַלאַכצן און ס'פאלט "קאָפּ". ווען דער "קאָפּ" וואַלט געווען, וואַלט ער ביי אַלעמען גענומען צו 3 ניס. דער "קאָפּ" איז אָבער ניטאָ (איים האָט צוגענומען דער צווייטער), ער האָט דעריבער פּאַרלאָרן און מוז צו-שטעלן ביי אַלעמען די "קעפּ". אזוי פירט זיך די שפּיל ווישער..



אין ניס מיט טעלערלאך.

68.

פון זיינע 2 טעלערלאך, און די שפיל הייבט זיך אָן.
 פון ערשטער לויט דער ריי, נעמט אַלע ניס, חוץ איינעם, פון זיין ערשטן (אָדער צווייטן) טעלערל (אין אָנהויב איז עס אַלץ איינס, שפעטער דאָרף מען גוט אויסרעכענען, ווי ס'לוינט בעסער) און לייגט זיי פונאָנדער צו איינעם אין יעדן טעלערל, וואָס שטייט לינקס אָדער רעכטס (ווי מ'האָט אָפּגערעדט) פון פון דעם, פון וועלכן ער האָט די ניס גענומען.

I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII	XIII	XIV	XV	XVI	XVII	XVIII	XIX	XX	
●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●
●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●
●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●
●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●
●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●
●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●
●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●
●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●
●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●
●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●
●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●
●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●
●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●
●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●
●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●

דער ערשטער לויט דער ריי, נעמט אַלע ניס, חוץ איינעם, פון זיין ערשטן (אָדער צווייטן) טעלערל (אין אָנהויב איז עס אַלץ איינס, שפעטער דאָרף מען גוט אויסרעכענען, ווי ס'לוינט בעסער) און לייגט זיי פונאָנדער צו איינעם אין יעדן טעלערל, וואָס שטייט לינקס אָדער רעכטס (ווי מ'האָט אָפּגערעדט) פון פון דעם, פון וועלכן ער האָט די ניס גענומען.

דערביי האַלט מען זיך ביי די פּאָלגנדיקע פּללים:

(1) אויב ער גייט אַריין מיטן לעצטן גוס אין אַ טעלערל, וואו צוזאַמען מיט אים באַקומט זיך אַ גראַדע צאָל, נעמט ער צו אַלע ניס פון דעמדאָזיקן טעלערל.

ד. ה. ער האָט געוואונען.

(2) אויב אין דעם ווייטער-דיקן שכנישן טעלערל (אָדער טעלערלאַך, וואָס גייען אין דער זעלבער ריכטונג כּסדר איינס נאָך אַנדערן) איז אויך דאָ (אָדער זיינען אויך דאָ) אַ גראַדע צאָל ניס, נעמט ער זיי אויך צו פון דאָרטן.

(3) יעדער שפּילער האָט רעכט נאָר אויף איין גאַנג

(צי ער געווינט, צי ער פאַרלירט), דערנאָך גייט דער צווייטער לויט דער ריי. (4) האָט מען געמאַכט אַ פעלער, איז פאַרפּאָלן: איבערגיין טאָר מען ניט.

לאָמיר זיך פאַרשטעלן, אָו ס'האַבן 5 חברים אָפּגערעדט צו שפילן און אַרײַנצולייגן צו 6 ניס אין אַ טעלערל.

איידער דער ערשטער הייבט אָן די שפיל, איז בײַ אַלעמען אין די טע- לערלאַך צו 6 ניס, ווי ס'איז אָנגעוויזן אויף דער צײכענונג (*).

דער ערשטער מאַכט דעם ערשטן גאַנג: ער נעמט פון טעלערל „א“ (ער האָט געקאָנט אויך פון „ב“ נעמען) אַלע ניס, חוץ איינעם, ד. ה. 5, און לייגט זײ פונאַנדער אין יעדן טעלערל, וואָס שטייט רעכטס פון זײן ערשטן, צו איין נוס, דעם לעצטן נוס איז אים אויסגעקומען אַרײַנצולייגן אין טעלערל „ב“ פון דריטן חבר.

אין דעם דאָזיקן טעלערל האָט זיך באַקומען 7 ניס—אָן אומע צאָל.

דער ערשטער האָט פאַרלאָרן. (צײכענונג II)

ס'גײט דער צווייטער.

ער האָט אין יעדן טעלערל צו 7 ניס.

„פון וועלכן טעלערל זאָל איך נעמען“, טראַכט ער זיך בײַ זיך: „פון ערשטן, צי פון צווייטן?“

ער מאַכט דערביי אַזאַ מין חשבון:

„פון ערשטן טעלערל האָב איך צו גיין מיט 6 ניס און פון צווייטן אויך מיט 6. זאָל איך גיין מיט די ניס פון טעלערל „א“, וועל איך אַרײַן מיטן לעצטן אין „א“ פון 5-טן חבר, זאָל איך, פאַרקערט, גיין מיט די ניס פון „ב“, וועל איך אַרײַן אין „ב“ פון זעלבן חבר, אין בײדע פאַלן, וועט זיך באַקומען אָן אומע צאָל (7)“

ער באַשליסט זיך, לאָמיר אָננעמען, צו גיין פון טעלערל „א“.

דער צווייטער האָט אויך פאַרלאָרן. (צײכענונג III)

ס'גײט דער דריטער חבר.

פון ערשטן צי פון צווייטן טעלערל זאָל ער נעמען די ניס אויף

צו פאַרטיילן?

אויב ער זאָל גיין מיט די 7 ניס פון „א“, וועט ער אַרײַן אין טעלערל

„ב“ פון ערשטן חבר, דאָרט וועט זיך צוזאַמען מיט זײן נוס באַקומען 8 ד. ה.

אַ גראַדע צאָל, און ער וועט רעכט האָבן צוצונעמען די 8 ניס.

אויב אָבער ער זאָל גיין מיט די ניס פון זײן „ב“, וועט ער מיטן לעצטן

אַרײַן אין טעלערל „א“ פון צווייטן חבר, וואו ס'וועט זיך באַקומען 2—אַ

גראַדע צאָל, וועלכע ער געווינט. נאָר, חוץ דעם, האָט ער נאָך רעכט צוצונעמען

די ניס פון אַלע שכנישע טעלערלאַך, וואָס גײען כסדר איינס נאָכן אַנדערן מיט

(* זע ז. 44.

א גראַדער צאָל ניס ד. ה. פון טעלערל „ב“ פון צווייטן חבר 8 ניס און פון „א“ פון דריטן אויך 8 ניס, בס"ה 18 ניס.

סיפארשטייט זיך, אז ס'לוינט אים בעטער צו גיין מיט די ניס פון זיין טעלערל „ב“ (צייכ. IV און V)

איצט דארף גיין דער פערטער.

פאַר אים שטעלט זיך די זעלבע פראַגע, ווי פאַר די פריערדיקע שפילער: „פון „א“, צי פון „ב“? ווי מיר זעען פון דער צייכענונג V איז אים אַלץ איינס צי אַזוי, צי אַזוי—ער פאַרלירט. ער גייט מיט די ניס פון טעלערל „א“. (צייכ. VI).

סיגייט דער לעצטער—דער פינפטער.

אים איז אַלץ איינס פון וועלכן טעלערל צו נעמען די ניס—אין ביידע מעגלאַכע פאַלן געווינט ער ניט מער פון 2 ניס.

לאַמיר אָננעמען, אז ער גייט מיט די 8 ניס פון זיין „א“ און גייט אַריין מיטן לעצטן אין „א“ פון 4=טן חבר.

ער געווינט 2 ניס. (צייכ. VII און VIII).

איצט הייבט אָן פונסניי דער ערשטער. (צייכ. IX).

דערנאָך גייט ווידער דער צווייטער, דריטער, א. אַז. וו. ביז קיינער קאָן שוין ניט גיין, און די שפיל רעכנט זיך פאַר פאַרענדיקט.

* * *

אויף דער בייגעלייגטער צייכענונג קאָן מען לייכט נאָכפאַרשן, ווי ס'גייט ווייטער די אָנגעהויבענע שפיל:

- סיגייט דער צווייטער צום צווייטן מאָל (צייכ. X)
 - " " דריטער " " " " (" " XI)
 - דער פערטער און פינפטער גייען אַרויס פון שפיל.
 - סיגייט דער ערשטער צום דריטן מאָל (XII און XIII)
 - " " צווייטער " " " " (XIV און XV)
 - " " דריטער " " " " (XVI)
 - " " ערשטער " פערטן " (XVII)
 - " " צווייטער " " " " (XVIII)
- קיינער קאָן שוין ניט גיין (XX).



ו. שפילן אייד אברעמ.

אין קלאסן.

.69

ס שפילן צוויי.

מען נעמט א טאָוול אָדער א שטיקל פּאַפּיר און יעדערער שרייבט אַן זיין נאָמען (אָדער פּאַמיליע) און אונטער אים אויף אַ ווערטיקאַלער

זרח	ברך
1	1
2	2
3	3
4	4
5	55
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10

ליניע די ציפער פון 1 ביז 10. איינער, למשל, זרח, הייבט אָן ער נעמט א שטיקל קרייט אָדער אַ בלייפעדער און שרייבט אָן אַ ציפער (פון 1 ביז 10) אזוי, אז דער חבר זאָל נישט זען (מיט איין האַנט שרייבט ער, מיט דער אנדערער פּאַרשטעלט ער). ער פּרעגט ביי ברך: „וואָס האָב איך אָנגעשריבן?“ יענער פּרובט טרעפן.

ער האָט למשל, אָנגעשריבן אַ 5, דער חבר אָבער האָט געענטפערט: „3“. ד. ה. ער האָט נישט געטראָפּן. דער, וואָס האָט געפּרעגט, שטעלט דאָן אַוועק ביי זיך אין שורה צום 5 נאָך אַ 5. זרח פּרעגט ווידער. ער האָט אָנגעשריבן אַ 2 און דער

חבר האָט געטראָפּן. ברך שטעלט דאָן צו אין זיין שורה צום 2 נאָך אַ 2 און

זרח	ברך
111	111
22	22
333	333
444	444
5	555
666	666
77	777
888	888
99	999
10.10.10	10.10.10

איצט פּרעגט ער שוין ביז דער חבר טרעפט. ווען ביי איינעם באַקומען זיך 3 דיועלבע ציפער אויף איין האַרזיאָנאַל טאַלער ליניע, זאָגט ער: „איך האָב אַ קלאַס“ און שטרייכט אויס די שורה. ס'געוויינט דער, וועמען עס געלייגט פּריער צו באַקומען די 10 קלאַסן.

באַמערקונג: אויב ברך האָט אָנגעשריבן על-פּי-טעות אַ 5 אינדערצייט, ווען ער האָט שוין אַ קלאַס 555, דאָן פּרעגט זרח, אויב אפילו ער האָט נישט געטראָפּן, דאָסזעלבע פּאַרקערט.

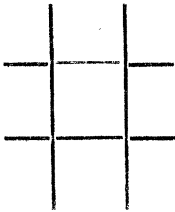
ברך האָט געוואונען.



שורע-די בורע-די לאפע*.

70

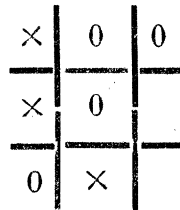
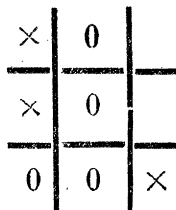
ען צייכנט אָן די בייגעלייגטע פיגור, וועלכע באַשטייט פון 4 גראַדע ליניעס, וואָס האַקן זיך איבער. עס שפילן צוויי.



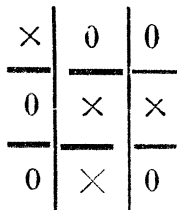
איינער קלייבט אויס פאר זיך פאר א סימן א קייקעלע, דער צווייטער א פּפּל-סימן (מען קאָן אויך נעמען די ראשי-תבות—די אינציאָלן פון די נעמען אָדער פאָמיליעס).

די שפילער שטעלן איינער נאָך דעם אַנדערן צו איין סימן: דער ערשטער אַ קייקעלע, דער צווייטער דעם פּפּל-סימן.

אין די ערטער, וואו ס'האָקן זיך איבער די ליניעס (אין מיטן אויך נאָר איינעם). עס געווינט דער, וועמען עס גיט זיך איין פריער אויסצושטעלן זיינע דריי סימנים אויף איין גראַדער ליניע (אַלץ איינס, צי אויף האַריוואַנטאַלער, ווערטיקאַלער אָדער אויף אַ דיאָנאַל).



די שפילער האַלטן אין שטערן איינער דעם אַנדערן: האָט שוין איינער אויסגעשטעלט זיינע צוויי סימנים אויף איין גראַדער ליניע, קומט דער צווייטער און שטעלט אַוועק זיינעם אַ סימן פונקט אין דעם אָרט, וואו דער ערשטער האָט געהאַט בדעה צו שטעלן זיין דריטן, כדי צו געווינען.



ס'איז אַנגענומען צו שפילן אויף אַ געוויסע צאָל. פאַרן מנצה וועט זיך רעכענען, רעדט מען אָפּ, דער ווער עס וועט פריער האָבן געוואונען 10 מאָל.

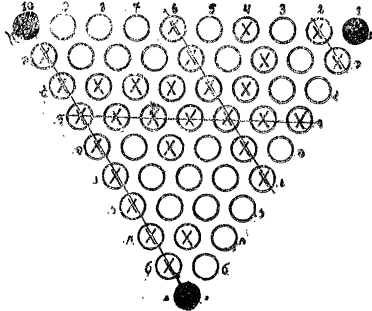
א פּפּל ווען קיינער געווינט ניט.

* אין פּוילן גייט ארום די שפיל צווישן די יידישע קינדער אונטערן נאָמען „אַרדע—באַרדע—שאַרדע“.



אין קייקעלאך.

עמט און צייכונט אָן מיט קרייט אויפן טאָול אָדער מיט אַ בלייפעדער אויף פאפיר די בייגעלייגטע פיגור, דעם דרייעק, וואָס באַשטייט פון 10 שורות קייקעלאך.



ווי איר זעט פון דער צייכענונג, אין די 10 קייקעלאך, אין דער ערשטער שורה 10 קייקעלאך, אין דער צווייטער—9, אין דער דריטער—8 און אין דער לעצטער (צענטער) איין קייקעלע.

די 3 קייקעלאך, וואָס געפינען זיך אין די עקן פינם דרייעק, פארשוואַרצט מען

* * *

עס שפילן צוויי.

דער, וואָס הייבט אָן די שפיל, פאַרפילט מיט אַ כּפּל=סימן איין קייקעלע (וועלכן ער וויל), דערנאָך טוט דאָסזעלבע דער צווייטער, דערנאָך ווידער דער ערשטער און ווידער דער צווייטער און אזוי פאַרפילן זיי כּסדר מיט כּפּל=סימנים איינער נאָך דעם אַנדערן צו איין קייקעלע. דאָס פאַרפילן די קייקעלאך גייט צוערשט אָן אַ באַשטימטן סדר, נאָר וואָס ווייטער די שפיל צייט זיך, אַלץ מער מוז מען באַטראַכטן, וואָס פאַר אַ קייקעלע עס לויבט בעסער צו פאַרפילן. יעדער שפילער דאַרף שטרעבן צו פאַרפילן דאָס לעצטע קייקעלע פון אַ גאַנצער ריי, וואָס ליגן אויף איין גראַדער ליניע (אין וואָס פאַר אַ ריכטונג עס זאָל ניט זיין).

אויב עמיצן גיט זיין דאָס איין, פאַררעכנט מען אים אַזויפיל „אייגלאַך“, וויפיל קייקעלאך עס איז אין דער שורה, וועלכע ער האָט פאַרענדיקט.

לאַמיר אָנגעמען, אז דער ערשטער שפילער האָט אַריינגעשטעלט אַ כּפּל=סימן אין לעצטן קייקעלע פון דער שורה „10“ און אויף זיין חשבון ווערט פאַרשריבן 10. דער צווייטער שפילער האָט פאַרפילט דאָס לעצטע קייקעלע פון דער שורה „6“ און אויף זיין חשבון ווערט פאַרשריבן 6. דעם ערשטן האָט זיך לאַמיר זיך פאַרשטעלן, ווידער איינגעגעבן צו פאַרפילן די שורה „ד—ד“ און אויף זיין חשבון ווערט אַרויפגעשריבן ווידער 7, ד. ה. בס״ה האָט ער שוין 17. אויב דער צווייטער האָט פאַרפילט די שורה „2 ב״, ווערט אויף זיין חשבון פאַרשריבן אַ „2 א. אַז. ו״.

די שפיל ווערט געפירט ביז אַלע קייקעלאך ווערן פאַרפילט מיט כּפּל=סימנים. מ׳פירט דאָן אונטער דעם סך=הכל, ווער וויפיל עס האָט באַקומען „אייגלאַך“. ווער ס׳האָט מערער, דער האָט געוואונען.

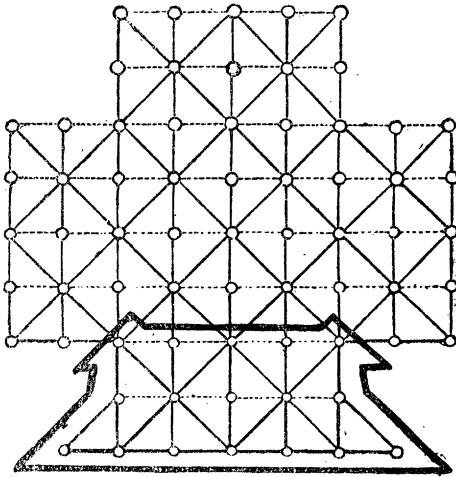
מדארף דערביי אָט וואָס געדענקען: אויב מ'וויל וואָס מערער „אייגלאַך“ באַקומען, דארף מען זען, אז דער צד שכנגד זאָל האָבן וואָס ווייניקער. ווי ווערט דאָס דערגרייכט?—מען דארף זען, אויף וויפיל נאָר עס לאָזט זיך, ניט צו פאַרפילן איינעם פון צוויי קייקעלאַך, וואָס זיינען פאַרבליבן אין אַ שורה, כדי ניט צו געבן דעם קעגנער די מיגלאַכקייט צו געווינען די גאַנצע שורה. אזאָ ביישפיל האָבן מיר אויף דער צייכענונג אין דער שורה „ג“.

אויב עמיצער פון די שפילער וועט פאַרפילן איינעם פון די קייקעלאַך וואָס געפינען זיך אין דער דאָזיקער שורה, דאָן וועט דער קעגנער, פאַרפילנדיק דאָס לעצטע קייקעלע, געווינען די גאַנצע שורה.



א פ ע ס ט ו נ ג 72

זייכנט איבער די פיגור אין אַ גרעטערן פאַרמאָט אויף אַ זייטעלע פון אַן אַרטימעטישער העפט און איר האָט אַ פאַרטיקן שפיל-פעלד. די פעסטונג איז אָפגעגרעניצט מיט אַ פעטן שטריך.



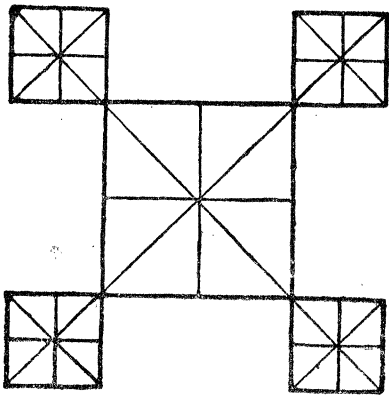
עס שפילן צוויי. איינער פאַרטיידיקט די פעס-טונג מיט 3 ציגלאַך, דער אנדערער פאַלט אָן מיט 50 פון אַן אנדער פאַרב. דער אָנפאַלער מוז, כדי צו געווינען די שפיל, פאַרטרייבן די 3 זעלנער פון דער פעסטונג און פאַרנעמען אלע 17 פונקטן אין איר מיט די אייגענע. די אָנפאַלער קאָנען זיך באַ-וועגן נאָר פאַרויס און נאָר אויף די ליניעס, וואָס זיינען באַצייכנט מיט אַ שטריך. די פאַרטיידיקער, פאַרקערט,

מעגן זיך באַוועגן הין און צוריק ווי אויף די ליניעס, וואָס זיינען באַצייכנט מיט אַ שטריך. אזוי אויך אויף די, וואָס זיינען מיט אַ פונקטיר. צום אָנהייב פון דער שפיל שטעלט אויס דער אָנפאַלער זיינע ציגלאַך. אויף 50 פונקטן מחוץ דער פעסטונג. דער פאַרטיידיקער אויף 3 פונקטן (וועלכע ער וויל) אין דער פעסטונג גופאָ. דער פאַרטיידיקער נעמט אַראָפּ דעם אָנפאַלערס אַ ציגל דאָן, ווען הינטער

אים איז דאָ אַ פרייער, ניט קיין פאַרנומענער פונקט. דער אָנפאלער אָבער קאָן אַראָפּנעמען דעם פאַרטיידיקערס אַ ציגל נאָר דאָן, ווען יענער האָט צוליב זיין ניט אויפּמערקזאַמקייט פאַרגעסן אַראָפּצונעמען זיינעם (דעם אָנפאלערס) אַ ציגל. דער אָנפירער מוז, פּדי צו האָבן די מיגלאַכקייט איינצונעמען די פעסטונג, באַוועגן די ציגלאַך, אויף וויפּיל ס'איז נאָר מיגלאַך, צוזאַמען, ניט צושיידנדיק זיי, און שטרעבן תּמיד צו דערפּילן די רייען אין מיטן, מחמת אָפט פאַרבלייבן ציגלאַך אין די זייטן און פעלן גראָד אויס אין מיטן. זייער אָפט איז נוצלאַך אַרויסצונאַרן אַ פאַרטיידיקער פון דער פעסטונג און ניט אַריינלאָזן אים אויף צוריק. עס איז גרינגער דאָן צו באַזעצן די פעסטונג, מען דאַרף אָבער דערביי זיין זייער פּאַרזוכטיק, מחמת ביי אַ ניט געלונג-גענעם גאַנג, קאָן דער אַרויסגענאַרטער פאַרטיידיקער אַוועקפּטרן אסך אָנפאלערס און אַראָפּנעמען זיי פון ברעט.



וואָלף און ציגן. .73



צייכנט אָן אויף אַ פּאַפּיר אין אַ גרעסערן פּאַרמאַט די פיגור, וואָס איז דאָ אָפּגעדרוקט און וואָס באַשטייט פון איין גרויסן קוואַדראַט („די שטאַט“) און 4 קלענערע („די דערפער“) און אלע דורכגעפירטע אין זיי ליניעס. גרייט אויך צו 13 קוואַדראַטישע שטיקלאַך פּאַפּיר: 12 ווייסע, וואָס שטעלן פאַר מיט זיך די „ציגן“, און איין שטיקל פון אַן אנדער קאָליר—דעם „וואָלף“.



שפּילן קאָנען נאָר צוויי. איינער שפּילט מיטן „וואָלף“, דער צווייטער, דער פּאַסטורן, מיט אלע „ציגן“. בשעת די שפּיל הייבט זיך אָן, געפינט זיך דער „וואָלף“ אין סאַמע צענטער „שטאַט“. די ציגן קאָנען זיך געפינען אומגעטום, וואו ס'האַקן זיך נאָר איבער 2 אָדער מערער ליניעס.

זיי טאָרן זיך אָבער נישט געפינען אין די עקן „שטאַט“, ד. ה. אין די 4 עקן פון גרויסן קוואַדראַט, מחמת זיי דאַרפן זיין אָפּגעטיילט פון „וואַלף“ דורך אַ פּונקט, וואו ס'האַקן זיך איבער ליניעס, אין געגנפּאַל וואַלט דער „וואַלף“ איבער איינער פון זיי אַריבערגעשפרונגען און זי „געשלאָגן“.

אין דער שפיל זיינען גילטיק פּאָלגנדיקע כּללים:

(1) סיי דער „וואַלף“, סיי די „ציגן“ קאָנען זיך באַוועגן אין אַלע ריכטונגען אָבער נאָר פון איין „פּונקט“ (ד. ה. דעם אָרט, וואו ס'האַקן זיך איבער ליניעס) צום אַנדערן.

(2) דער „וואַלף“ קאָן „שלאָגן“ אַ „ציגן“ נאָר דאָן, ווען הינטער איר איז דאָ אַ פּרייער פּונקט. פון דעם איז, פאַרשטייט זיך, געדורנגען, אַז ער קאָן זי נישט „שלאָגן“, ווען הינטער איר שטייט נאָך אַ ציגל אָדער הינטער איר איז קיין פּונקט קיין פּרייער בכלל נישט.

(3) דער „וואַלף“ געווינט דאָן, ווען ס'גיט זיך אים איין אַראָפּצונעמען פון ברעט אַלע „ציגן“.

(4) דער „פּאַסטוך“ פאַרטיידיקט זיינע „ציגן“ פון „וואַלף“ און געווינט דאָן, ווען ער פאַרשפאַרט אים (דעם „וואַלף“) אין „שטאַט“ אָדער אין איינעם פון די „דערפער“ אויף אַ פּונקט, פּונדוואַנען יענער קאָן זיך נישט אַ ריר טאָן.



א קריינע מיל.

.74

עמט אַפּאָפּיר אָדער טאַקטור און צייכנט אָן די בייגעלייגטע פיגור וואָס באַשטייט כּון 9 קוואַדראַטן. גרייט אויך צו 6 ציגלאַך—שטיקלאַך פּאָפּיר (3—שוואַרצע, 3—ווייסע).

3	2	1
6	5	4
9	8	7

אין דער שפיל קאָנען זיך באַטייליקן נאָר 2:

איינער נעמט די שוואַרצע ציגלאַך, דער אַנדערער די ווייסע. די שפיל באַשטייט אין דעם, וואָס יעדער שפילער שטעלט איינער נאָכן אַנדערן כּסדר צו איין ציגל אויף אַ קוואַדראַט און שטרעבט דערביי אויסצו-

שטעלן זיי אַזוי, אַז ער זאָל „מאַכן אַ מיל“, ד. ה. אַז זיינע ציגלאַך זאָלן זיך געפינען אין איין שורה. למשל, אויף די קוואַדראַטן 7, 8, 9 אָדער 1, 4, 7, א. א. אַז וו. (*). דאָס איז אָבער נישט לייכט, מחמת איין שפילער שטערט כּסדר דעם צווייטן צו „מאַכן אַ מיל“ און וויל אַליין זי וואָס גיכער באַקומען.

(* מ'קאָן אויך אַפּריינדן, אַז פּאַר „אַ מיל“ זאָל זיך אויך רעכענען דער פּאַל, ווען מען שטעלט אויס 3 ציגלאַך פון איין פּאַרב אויף אַ דיאגאנאל, ווי למשל, אויף די קוואַדראַטן 3, 5, 7, 9 אָדער 1, 5, 9.

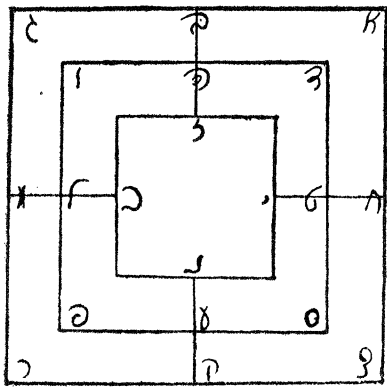
עס שפּילן, למשל, אברהם און משה. אברהם שטעלט, למשל, זיין פּאפּירל אין 9 טן קוואַדראַט און משה אין 1 טן. דערנאָך שטעלט אברהם אַ צווייטן פּאפּירל אין 6 טן און משה אין 3 טן. ווען משה זאָל ניט פּאַרנעמען דעם 3 טן קוואַדראַט, וואָלט אברהם זיין פּאפּירל אין אים געשטעלט און וואָלט „געמאַכט אַ מיל“.

ווען משה האָט שוין אַבער פּאַרנעמען דעם 3 טן קוואַדראַט, דאַרף אברהם גלייך פּאַרכאַפּן דעם 2 טן, פּדי צו שטערן משהן „מאַכן אַ מיל“. ווען יעדער שפּילער האָט שוין געמאַכט צו 3 גענג, ד. ה. אויסגעשטעלט זיינע 3 פּאפּירלאַך, ווערט דערלויבט צו „שפּרינגען“, איבערשטעלן אַן אייגענעם פּאפּירל פּון דעם אָרט, וואו עס שטייט אויף אַ צווייטן פּרייען קוואַדראַט. די שפּיל פּירט זיך ווייטער ביז איינעם געלינגט צו „מאַכן אַ מיל“.



א נרויסע מיר .75

ייכנט אָן אויף אַ פּאפּיר 3 קוואַדראַטן איינעם אין דעם אַנדערן אזוי, ווי ס'איז אָנגעוויזן אויף דער בייגעלייגטער צייכענונג, און פּאַר- אייניגט די מיטנס פּון זייערע זייטן מיט גראַדע ליניעס. די ווינקלען



פּון די קוואַדראַטן און די מיטנס פּון זייערע זייטן זיינען דאָס די פּונקטן, וואו ס'דאַרפּן געשטעלט ווערן די ציגלאַך-פּאפּירלאַך. יעדער שפּילער האָט 9 פּאפּיר-לאַך, (איינער—ווייסע, דער אַנדער-רער—שוואַרצע).

איינער נאָכן אַנדערן הייבן זיי אָן צו שטעלן צו איין פּאפּירל אויף אַ „פּונקט“. יעדערער פּון זיי שטרעבט אויסצושטעלן זיינע 3 פּאפּירלאַך אויף 3 „פּונקטן“ פּון איין גראַדער ליניע, ד. ה. „מאַכן אַ מיל“.

ווען דאָס גיט זיך איין, נעמט מען אַראָפּ דעם קעגנערס אַ ציגל, (וועלכן מען וויל נאָר, חוץ די, וואָס שטייען אין אַ מיל).

ס'איז ניט גאָר לייכט צו מאַכן אַ מיל: ווען איינער שטרעבט אין „אַ מיל“, האָט ער גלייכצייטיק אין זינען צו שטערן דעם קעגנער טאָן דאָסזעלבע.

זייער גוט איז אין דער שפּיל צו באַקומען אַ „צווייאַקע מיל“, ד. ה. דערשלאָגן זיך צו אַזא לאַגע, ווען, איבעררוקנדיק איין און דעמזעלבן פּאפּירל, באַקומט מען יעדעס מאָל „אַ מיל“. אַזא לאַגע שאַפט זיך, למשל, ווען 5 ציגלאַך

געפינען זיך אויף די "פונקטן" "צ", "ק", "ר" און אויף "ס", "פ" (אויף דער ליניע "צ"-"ק"-"ר" איז דאָ "א מיל" און ווען מען רוקט איבער דעם פאפירל פון "ק" אויף "ע", איז ווידער "א מיל". ווען אלע פאפירלאך זיינען אויסגעשטעלט, הייבט אָן יעדער שפילער ארויסצורוקן זיינעם אַ ציגל פון דעם פונקט, וואו ער שטייט אויף אַ שכנישן, וואָס ליגט אויף איין גראַדער ליניע. אויב עמיצער האָט פאַרשפילט 6 ציגלאַך, האָט ער רעכט צו "שפרינגען", ווי אין דער "קליינער מיל".

ס'געוויינט דער, וואָס האָט אַראָפּגענומען דעם קעגנערס אלע ציגלאַך אָדער פאַרשפאַרט זיי אַזוי, אז יענער קאָן מיט זיי ניט גיין קיין איין גאַנג.



א דאמקע .76

י "דאמקע" איז זייער אַ פּאָפּולערע און אינטערעסאַנטע שפיל. דאָס געוויינען איז אינגאַנצן אָפהענגיק פון דער געניטקייט, אויפּמערקזאַמקייט און דורכגעטראַכטקייט פון שפילער. גליק שפילט דערביי קיין שום ראלע ניט.



נעמט אַ זייטעלע פון אַן אַריטמעטישער העפט, צייכנט אויס מיט אַ בלייער אָדער פעדער אַ גרויסן קוואַדראַט, וואָס באַשטייט פון 64 קליינע קוואַדראַטלאַך:

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8		b8		d8		f8		h8	8
7	a7		c7		e7		g7		7
6		b6		d6		f6		h6	6
5	a5		c5		e5		g5		5
4		b4		d4		f4		h4	4
3	a3		c3		e3		g3		3
2		b2		d2		f2		h2	2
1	a1		c1		e1		g1		1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

32 שוואַרצע און 32 ווייסע, ווי ס'איז אָנגעוויזן אויף דער צייכענונג. דאָס שפיל=פעלד איז פאַרטיק. (פדי דאָס שפיל=פעלד זאָל זיין גרעסער און באַקוועמער דאַרף יעדער קליינער קוואַדראַט באַשטיין לכול=הפחות פון 4 אַריטמעטישע קעסטעלאַך).

אײַך פעלן איצט נאָר 24 ציגלאַך. האָט איר 24 הילצערנע קלעצעלאַך איז געוויס גוט, ווען ניט—

שניידט אויס פון אַ טאַקטור אָדער האַרטן פאַפיר 24 קליינע קוואַדראַטלאַך.

פארשווארצט 12 פון זיי—און איר האָט אַלין, וואָס ס'איז גויטיק צו דער שפיל
„אין דאָמקעס“.

איצט דאָרפט איר מערניט אויסשטעלן די ציגלאַך אזוי, ווי ס'איז אָנגע-
וויזן אויף דער צייכענונג.

* * *

אין אַ דאָמקע קען מען שפילן אויף 2 אופנים: אין „איינפאַכע דאָמקעס“
און אין „שלעגלאַך“ אָדער „אונטערגעבעניש“.

א.

צוערשט וועלן מיר ערקלערן ווי מען שפילט אין אַן איינפאַכע „דאָמקעס“.
די כללים פון שפיל:

- (1) אין אַ דאָמקע שפילן צוויי.
 - (2) דאָס שפיל-ברעטל ווערט אַוועקגעלייגט אזוי, אַז ביי יעדן שפילער קומט
אויס אַ ווייסער קוואַדראַט אין דעם נאָענטסטן רעכטן ווינקל.
 - (3) מען באַשטימט דורך אַ גורל: א) ווער עס זאָל נעמען די שוואַרצע
ציגלאַך און ווער—די ווייסע און ווער עס זאָל אָנהייבן די שפיל, ד. ה. ווער
עס זאָל „גיין דעם ערשטן גאַנג“.
 - (4) גיין אַ גאַנג הייסט: איבעררוקן פּאָרויס אַן אייגענעם ציגל פון דעם
שוואַרצן קוואַדראַט, וואו עס שטייט, אויף דעם נאָענטסטן צו אים (לויט דער
דיאַגנאָל) אויך שוואַרצן קוואַדראַט.
- די ציגלאַך קאָן מען באַוועגן נאָר אויף די שוואַרצע קוואַדראַטן און
נאָר פּאָרויס.

- (6) אויב נאָך אַ שוואַרצן ציגל (לויט דער דיאַגנאָל) שטייט אַ ווייסער
(אָדער פּאַרקערט) — ד. ה. אַ קעגנערשער און נאָך דעם שוואַרצן (אָדער ווייסן)
לויט דער זעלבער דיאַגנאָל איז דאָ אַ ניט פּאַרנומענער קוואַדראַט (שוואַרצער)
נעמט דער שפילער זיין ציגל און „שלאָגט“ מיט אים דעם קעגנערס, ד. ה.
היפט אים אַריבער און פּאַרנעמט דעם פּרייען אָרט, וואָס הינטער אים. (דעם
קעגנערס ציגל ווערט דערביי אַראָפּגענומען פון שפיל-ברעט).

- דער דאָזיקער אַקט וועט ווייטער באַצייכנט ווערן מיט כּפּל-סימן X.
- (7) אויב עטלאַכע קעגנערשע ציגלאַך, וואָס גייען נאָך אַייערן, זיינען
אויסגעשטעלט אזוי, אַז צווישן זיי זיינען דאָ צו איינציקע פּרייע קוואַדראַטן,
קאָנט איר זיי פאַר איין גאַנג אַראָפּשלאָגן, איבערהיפּנדיק יעדן פון זיי.
(דעם קעגנערס ציגלאַך ווערן דערביי באַזייטיקט פון הרעט).

- (8) אויב עמיצער האָט געקאָנט „שלאָגן“ אַ פּרעמדן ציגל און אים ניט געשלאָגן,
נעמט אַראָפּ דער קעגנער אַלס שטראַף יענעם אייגענעם ציגל. (פאַר קיין גאַנג
רעכנט זיך דאָס ניט).

9) צו וועלכן ציגל מען האָט זיך צוגערירט, מיט דעם מוז מען גיין.
 10) בלא חרטה, אַ גאַנג איז אַ גאַנג. כל-זמן מען האַלט אין גיין, קאָן מען באַוועגן דעם ציגל, וואוהין מען וויל. האָט מען אים אָבער אַרויסגעלאָזן פון דער האַנט, איז צוויי פֿ״פּ, ד. ה. פאַרפאַלן.

11) יעדער שפילער האָט נאָר איין גאַנג.
 12) די אויפגאַבע פון יעדן שפילער איז אַראָפּצונעמען פון שפיל-פעלד דעם קעגנערס אלע ציגלאַך אָדער פאַרשפאַרן זיי אַזוי, אַז ער זאָל מיט זיי זיך ניט קענען געבן קיין איין ריר, ד. ה. ער זאָל קיין איין גאַנג ניט קענען גיין.
 13) ווען אַ ציגל איז אַרויף אויף איינעם פון די קוואַדראַטן פון דער לעצט-טער שורה (ד. ה. פון קעגנערס ערשטער) ווערט עס אַ „דאַמקע“ (מען זאָגט מאַכן זיך אַ „דאַמקע“). כדי די „דאַמקע“ זאָל זיין בולטער און זיך וואַרפן גיכער אין די אויגן, באַצייכנט מען איר מיט 2 ציגלאַך, וואָס ליגן איינס אויפן אנדערן.

15) די „דאַמקע“ האָט די גרויסע מעלה, וואָס מען קאָן זי באַוועגן ניט נאָר פאַרויס, נאָר אויך אויף צוריק, אין וועלכער ריכטונג מען וויל (אויב נאָר דער וועג איז פֿריי) און „שלאָגן“ איין ציגל אָדער מערער, אויב זיי זיינען אויסגעשטעלט אַזוי, אַז צווישן זיי זיינען דאָ פֿרייע ערטער. (אפילו אויף 2 און מער דיאָגאָנאַלן). די „דאַמקע“, הייסט דאָס, איז ניט באַגרעניצט מיט איין קוואַדראַט, נאָר קאָן זיך באַוועגן אויף אַ גאַנצע ריי קוואַדראַטן, וואָס ליגן אויף אַ דיאָגאָנאַל.

דעריבער שטרעבט טאַקע יעדער שפילער צו באַקומען וואָס פֿריער אַ „דאַמקע“
 16) יעדער שפילער, פאַרשטייט זיך, קאָן באַקומען צו עטלאַכע „דאַמקעס“.
 17) אויב ביי ביידיע צדדים איז געבליבן צו איין „דאַמקע“ רעכנט זיך די שפיל פאַר פאַרענדיקט מיט גאַרנישט, אָדער, ווי מען דריקט זיך אויס אויפן ספּעציעלן „דאַמקע-לשון“, מיט „רעמי“, ד. ה. קיינער האָט ניט געוואונען, קיינער האָט ניט פאַרלאָרן.

18) אויב ביי עמיצען זיינען געבליבן 3 „דאַמקעס“ און ביים צד שפנגד 2, האָט דער לעצטער רעכט צו פאַדערן ביים ערשטן ער זאָל פאַרענדיקן די שפיל אין 40 גענג.
 ווען דאָס גיט זיך יענעם ניט אַיין, ווערט די שפיל גערעכנט פאַר פאַר-ענדיקט מיט גאַרנישט—„רעמי“.

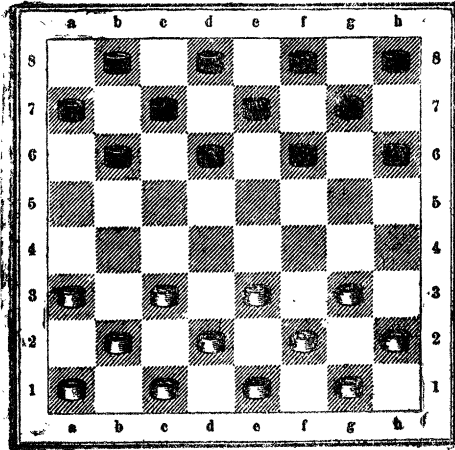
19) ווען עמיצער האָט געמאַכט אַ „דאַמקע“, טאָר ער תיכף מיט איר ניט גיין, ער גייט מיט איר נאָר אין דער באַשטימטער ריי.
 כדי עס זאָל זיין לייכטער אַרומצוריידן און פאַרשרייבן אַ פאַרטייע „און דאַמקעס“, ווערן די שוואַרצע קוואַדראַטן באַצייכנט מיט לאַטיינישע אותיות אין ציפער אַזוי, ווי ס'איז אָנגעוויזן אויף דעם קלישע*.)

(* זע זייט 57.)

ביישפיל-גענג.

די ציגלאך זיינען פונאנדערעשטעלט. לאַמיר זיך פאַרשטעלן, אז ס'הייבט אָן צו שפילן דער, ביי וועמען עס זיינענדי ווייסע. דעם ערשטן גאנג קאָן ער מאַכן אויף איינעם פון די קוואַדראַטן a4, d4, f4, h4, אזוי ווי דער גאנג פון c3 אויף d4, רעכנט זיך פאַר אַ גוטן, טאָ לאַמיר זיך פאַרשטעלן, אז ער איז טאַקע אזוי געגאנגען.

איצט איז די ריי פון צד שכנגד, פון די שוואַרצע. זיי קאָנען אויך מער ניט אַרויסרוקן אַ ציגל פון דער ערשטער שורה לאַמיר אָננעמען, אז ער האָט איבערגערוקט אַ שוואַרצן פון f6 אויף e5. איצט דאַרפן גיין די ווייסע.



צוקוקנדיק זיך גוט צום ברעטל, זעען מיר, אז דאָס ווייסע ציגל, שטייט אויף d4, נעבן אים אויף e5 שטייט אַ שוואַרצער און נאָך דעם לעצטן לויט דער דיאָגאָנאַל ליגט f6, אַ ניט קיין פאַרנומענער קוואַדראַט.

מען היפט דעריבער אַריבער מיט דעם ווייסן ציגל אויף f6 און מען נעמט דערביי אַראָפּ פון ברעט דעם שוואַרצן ציגל, וואָס שטייט אויף e5.

ווען מיר זאָלן אזוי ניט טאָן, וואָלט מען אונזער ווייסן ציגל, מיט וועלכן מיר האָבן ניט געוואָלט גיין, אַראָפּגענומען פון ברעט. ווען איינער פון די קוואַדראַטן d8 און h8 וואָלט געווען ניט פאַרנומען, וואָלטן מיר געקאָנט פאַר איין גאנג „שלאָגן“ נאָך אַ שוואַרצן ציגל, אָדער דעם, וואָס איז אויף e7, אָדער דעם, וואָס g7, און וואָלטן גלייכ-צייטיק געמאַכט אַ „דאַמקע“, אַרויפגייענדיק מיט אונזער ציגל אויף אַ קוואַדראַט פון דער לעצטער שורה.

פדי צו געבן אַ באַגריף וועגן די גענג פון די „דאַמקעס“, לאַמיר אַראָפּ-נעמען איצט פון ברעט אַלע ציגלאַך און פונאנדערשטעלן נאָר די פּאָלגנדיקע: אַ שוואַרצע „דאַמקע“ אויף a1, אַ ווייסע „דאַמקע“ אויף b2, אַ ווייסן ציגל אויף d4, אַ צווייטע ווייסע „דאַמקע“ אויף f4, און צום סוף אַ ווייסן ציגל אויף f2. אויב עס זאָל דאַרפן גיין די שוואַרצע „דאַמקע“, קאָן זי מיט איין קלאַפּ אַראָפּנעמען אַלע ווייסע אויף אזא אופן: די „דאַמקע“ גייט פון a1 אויף c3, שלאָגנדיק b2, פון c3 אויף e5, שלאָגנדיק d4, פון e5 אויף g3, שלאָגנדיק f4, און צום סוף, אחרון אחרון חביב, פון g3 אויף e1, שלאָגנדיק f2. געוואונען האָבן

די שווארצע. ווען אָבער די שוואַרצע דאָמקע וואָלט געשלאָגן מער ניט ווי די ערשטע 3 ציגלאַך און דעם פּערטן ניט, וואָלט מען די „דאָמקע“ געדאַרפט אַראָפּנעמען פון ברעט און געוואונען וואָלטן די ווייסע.

כדי צו באַווייזן באַשיינפּערלאַך דעם חילוק צווישן אַן איינפאַכן ציגל און אַ „דאָמקע“ לאָמיר זיך פאַרשטעלן, אַז אין דעם נאָר וואָס געבראַכטן פּאַל איז, אַנשטאַט דער „דאָמקע“ אויף a1, געשטאַנען אַן איינפאַכער ציגל. מיר וואָלטן אין אזא פּאַל געקאָנט אַזוי גיין:

פון a1 אויף c3, אַראָפּשלאָגנדיק b2, פון c3 אויף e5, שלאָגנדיק d4, און דאָ וואָלטן מיר זיך געמוזט אָפּשטעלן, מחמת קיין איינפאַכער ציגל קאָן אויף צוריק ניט גיין. (e5 קאָן ניט גיין אויף d3) דער שוואַרצער ציגל בלייבט אויף e5 און די ווייסע „דאָמקע“, גייענדיק דערנאָך לויט דער ריי, וואָלט געשלאָגן e5 אַריבערשפּרינגענדיק אויף d6, ד. ה. די ווייסע וואָלטן געוואונען.

עצות פאר אָנפאַנגער,

- 1) איידער איר מאַכט אַ גאַנג באַטראַכט גוט אַלע זיינע פּאַלן.
- 2) קוקט אַרום גוט דאָס ברעטל און היט זיך פאַר אַ פּאַסטקע, וועלכע דער קעגנער קאָן אייך אונטערשטעלן.
- 3) באַטראַכט די לאַגע ניט נאָר פון די אייגענע ציגלאַך, נאָר אויך פון דעם קעגנערס.
- 4) שטרעבטן צו האַלטן זיך אַלע מאָל נענטער צו דעם מיט, באַוועגנדיק די ציגלאַך פּאַרויס, אויף וויפּיל ס'איז נאָר מעגלאַך, אין קאָמפּאַקטע מאַסן, ניט איבערלאָזנדיק צווישן זיי קיין ניט פאַרנומענע קוואַדראַטן.
- 5) מ'דאַרף שטרעבן וואָס גיכער אַריינצופירן אַן אייגענעם ציגל אין אַ „דאָמקע“, מחמת די לעצטע האָט אַסך מער קראַפט, ווי אַן איינפאַך ציגל.
- 6) זייער גוט איז אין אָנהייב פון דער שפּיל צו בייטן זיך מיטן קעגנער מיט עטלאַכע ציגל, שטרעבנדיק צו פאַרנעמען דעם מיטן ברעט, און צו פאַרטרייבן דעם קעגנער אין די זייטן.
- 7) געדענקט, אַז אין „דאָמקעס“ האָט יעדער גאַנג אַ ווירקונג אויף דער שפּיל.
- 8) אַ סך שפּילער סטאַרען זיך אָפּט איבערצולאָזן די לעצטע ריי ציגלאַך אומבאַרירט, וואָס שטערט און פאַרשווערט דעם קעגנער צו מאַכן אַ „דאָמקע“, אָבער דאָס צווינגט אויך דעם שפּילער צו מאַכן גענג, וואָס זיינען ניט ווינשנס-ווערט און ניט באַקוועם.

כדי איינצואיבן זיך אין שפּיל, מאַכט דורך פּאַלגנדיקע מוסטער-שפּילן.

1. טע שפיל.

די „ווייסע“ הויבן אָן, די „ווייסע“ געווינען.

די שוואַרצע	די ווייסע
פּוֹן — אויף	פּוֹן — אויף
$g5 - f6$	$d4 - c3$ (1)
$f6 - g7$	$h4 - g3$ (2)
$c5 - d6$	$c3 - b2$ (3)
$d6 - c7$	$g3 - h2$ (4)
$e5 - d6$	$f4 - g3$ (5)
$f4 - g5$	$d6 \times f4$ (6)
$t4 \times h6$	$g5 \times e3$ (7)
$d2 \times f4$	$e3 - d2$ (8)
$g7 - h8$	$e3 \times c1$ (9)
$h6 - g7$	$g3 - f2$ (10)
$a5 - b6$	$f4 - g3$ (11)
$c5 \times a7$	$b6 \times d4$ (12)
$b4 - a5$	$d4 - c3$ (13)
$c5 \times e7$	$b6 \times d4$ (14)
$a7 - b8$	$b2 - a1$ (15)
$b6 \times d8$	$c7 - b6$ (16)
$d2 \times f4 \times h6$	$g5 - f4$ (17)
	$c7 \times a5 \times c3 \times e1$ (18)
$d4 - c5$	(18)
$g5 - f6$	$d8 - c7$ (19)

אין פּאַל ווען די שוואַרצע וואָלטן געגאַנגען פּוֹן $f6$ אויף $e5$, וואָלט דער
 (20) גאַנג פּוֹן די ווייסע געווען $d8 - c7$;
 אין פּאַל $f8 - e7$, וואָלט (20) $h4 - g5$ (די ווייסע), $h4 \times f6$ (די שוואַרצע)
 און (21) $c3 \times f6 \times d8$ (די ווייסע)

פּוֹן — אויף	פּוֹן — אויף
$e3 - d4$	$f6 \times h4$ (20)
$d6 \times f8$	$e7 - f6$ (21)
$e5 - d6$	$g5 - d8$ (22)
$d4 - e5$	$d2 \times g5$ (23)
$f2 \times d4$	$e3 - d2$ (24)
די „ווייסע“ געווינען.	$e3 \times g1$ (25)

2-טע שפּיל:

ס'הייבן אָן די „שוואַרצע“, ס'געוויינען די „ווייסע“.

די ווייסע

- פון — אויף
- d4 — c3
- d4 × b2
- b2 — a1
- c3 — b2
- f4 — g3
- g3 — f2
- h4 — g3
- f2 — g1
- b6 × d4
- d4 — c3
- b6 × d4
- e5 — f4
- f6 × h4
- b4 × d2
- g7 — f6
- h8_ד — g7
- g7_ד — h8_ד
- f4 — e3
- g3 — f2
- b4 — a3
- a5 — b4
- h8_ד — g7_ד
- h4 — g3
- g7_ד — h8_ד
- g5 — h4
- f6_ד — g7_ד
- g3 — h2
- h4 — g3
- g7_ד — f6_ד
- f6_ד — g7_ד

די שוואַרצע

- פון — אויף
- e5 — f6 (1)
- c3 × e5 (2)
- f6 — g7 (3)
- g7 — h8 (4)
- g5 — h6 (5)
- c5 — d6 (6)
- h6 — g7 (7)
- d6 — e7 (8)
- a5 — b6 (9)
- c5 × a7 (10)
- a7 — b8 (11)
- c5 × a7 (12)
- d4 × f6 (13)
- c3 — d4 (14)
- c3 × a5 (15)
- b2 — c3 (16)
- a1_ד — b2 (17)
- e7 — d8 (18)
- b2 — a1_ד (19)
- d4 — c5 (20)
- c3_ד — b2_ד (21)
- e3 — d4 (22)
- c5 — d6 (23)
- d4_ד — c3_ד (24)
- c3_ד — d4_ד (25)
- d6 — e7 (26)
- b4 — c5 (27)
- c5 — d6 (28)
- a3 — b4 (29)
- b4 — c5 (30)

די ווייסע געוויינען.

ווען די שווארצע וואָלטן, גייענדיק דעם 17-טן גאַנג, אַרויף פון h אויף g5, אַנשטאָט צו גיין אין אַ „דאַמקע“, וואָלטן זיי זיך (די שוואַרצע) געפונען אין אַ גינסטיקערער לאַגע; און, אַנשטאָט צו גיין פון c5 אויף d4, וואָלטן זיי גע-דאַרפט בעסער גיין פון b2 אויף c3 און כאַפן די „דאַמקע“.

ב. אין „שלעגלאַך“

אין „שלעגלאַך“ אָדער „אונטערגעבעניש“ ווערט געשפילט לויט די זעלבע פּללים, ווי אין איינפאַכע „דאַמקעס“, מיט דעם חילוק נאָר, וואָס אינדערצייט, ווען אין איינפאַכע „דאַמקעס“ נעווינט דער, וואָס איז געבליבן אויפן ברעט מיט ציגלאַך, רעכנט זיך דאָ פאַרקערט: ווער עס האָט פריער אָפּגעגעבן דעם קעגנער אַלע זיינע ציגלאַך, דער האָט געוואונען. דערביי דארף אַגב געזאָגט ווערן, אַז צווינגען דעם קעגנער צו „שלאָגן“ איז גאַרניט אזוי לייכט, ווי ס'דאַכט זיך.

ווי איר זעט איז די שפּיל פונקט דער היפּוך פון דער ערשטער: דאָרטן וויל יעדערער וואָס מער „שלאָגן“ דעם קעגנער, און דאָ שטרעבט דער שפּילער מען זאָל אים „שלאָגן“.

אין דער שפּיל אין „שלעגלאַך“ איז בעסער צו האַלטן זיך ביי די זייטיקע קוואַדראַטן.

מוסטער-שפּיל:

די ווייסע הייבן אָן, די ווייסע פאַרלירן.

די שוואַרצע	די ווייסע
e5 — f6	d4 — c3 (1)
e5 × g7	f6 × d4 (2)
g3 × e5	f4 — g3 (3)
g5 — h6	f4 × h2 (4)
g7 — f8	h6 × f4 (5)
c5 — d6	f8 × h6 (6)
e7 — d8	b4 × d6 × f8 (7)
d6 — c7	f8 × b4 (8)
d4 × b6	c5 × f8 (9)
b6 — a7	c5 × e3 (10)
g7 — h8	a7 × c5 (11)

איצט זיינען פאַרבליבן נאָר צוויי שוואַרצע ציגלאַך (b8 און g7), און ווייסע גאַנצע 9 (a1, a3, a7, b2, c1, d2, e1, f2, g1). דער ווייטערדיקער גאַנג פון שפּיל סאָן זיין לערך אזא:

די שווארצע

- פון — אויף
- f6 — g7
- e5 — f6
- g3 × e5
- e1 × g3
- a5 × e1
- e1 × a5
- a5 × e1
- d2 × a5
- c7 — b8

די ווייסע

- פון — אויף
- e3 — f2 (12)
- c3 — d2 (13)
- f4 — e3 (14)
- f2 — e1 (15)
- b4 — c3 (16)
- d2 — c1 (17)
- b4 — a3 (18)
- c3 — b2 (19)
- h2 — g1 (20)
- b2 — a1 (21)

די „שווארצע“ וואָלטן איצט געקאָנט דורך די c3—d2 צוליב דעם 22=טן גאַנג פון די „ווייסע“ (22) זיך באַפרייען פון דער דאַמקע. דאָס וואָלט אָבער זיי געפירט צו אַ מפלה: די ווייסע וואָלטן זיי געצוואונגען צו „שלאָגן“ d4 און ווייטער, דערנאָך, אַריינגייענדיק אין אַ „דאַמקע“ (פון a7 אין b8). וואָלטן זיי געצוואונגען די „שוואַרצע“ זי צו „שלאָגן“.

די שווארצע

- פון — אויף
- e3 — d2
- c5 — e3
- a3 × c5
- c1 — a3
- 4 — c1
- h6 × f4
- f4 — h6

די ווייסע

- פון — אויף
- (21)
- a3 — b2 (22)
- b4 — a3 (23)
- g3 — h2 (24)
- h4 — g3 (25)
- g5 — h4 (26)
- b8 — a7 (27)

די „ווייסע“ האָבן פאַרלאָרן. g3 × d6 × b8 (28)



ווי אזוי שטעלט מען איין א סדר ביים שפילן?

א שפיל, וואס איז די קינדער ניט אנגעצוואונגען, רופט ביי זיי ארויס א גרויסע אקטי-וויטעט: יעדערן וואלט זיך וועלן וואס פריער צו באטייליקן זיך אין איר. דעריבער איז אלע מאל זייער וויכטיק, איידער מען טרעט נאך אפילו צו צו דער שפיל, צו באשליסן די פראגן, ווער עס זאל האבן די בכורה, ד. ה. ווער עס זאל זי אנהייבן און לויט וואס פאר א סדר זאלן די איבעריקע אין איר אריינטרעטן. פרי צו לייזן די פראגע אן מחלוקת, ווערן באנוצט פאלגנדיקע מיטלען.

I. ג ו ר ל

(א) ווען די צאל שפילער איז קליין,

ציט מען קניפלען: איינער נעמט א נאז-טיכל, מאכט אויף איין עק א קניפל און נעמט צונויף אלע פיר עקן אין פויסט אזוי, אז קיינער זאל ניט באמערקן, אויף וועלכן ס'איז דער קניפל. אלע נעמען ג ל י כ צ י י ט י ק אן די עקן פון טיכל און ציען ארויס. ווער עס האט דעם קניפל, דער הייבט אן די שפיל. אויף דעם זעלבן אויפן ווערט פעסטגעשטעלט, ווער עס זאל זיין דער צווייטער, דער דריטער א. אז. וו.

(ב) ווען אסך שפילן.

יעדערער שרייבט אן אויף א צעטעלע זיין פאמיליע און ווארפט אים אריין צו א באש-טימטן חבר אין היטל אדער אין קעשענע. דערנאך פארבינדט מען די אויגן א צווייטן חבר (פון די קלענערע), וועלכער ציט ארויס פסדר איינס נאכן אנדערן אלע צעטעלאך און גיט זיי אפ דעם שופט. יענער פארנאטירט ביי זיך די ריי, אין וועלכער די צעטעלאך זיינען ארויסגעצויגן געווארן. אין זעלבן סדר טרעטן די קינדער אריין אין שפיל.

II. ל ו י ט ו א ב

פרי ניט צו פטרן קיין סך צייט אויף ציען גורל, ווערט דער סדר אפט באשטימט לויטן א"ב פון די פאמיליעס, פריער גייט דער, וועמעס פאמיליע עס הייבט זיך אן מיט אן "אלף", דערנאך מיט א "ב", א. אז. וו.

III. ל ו י ט ו ו א ו ק ס

צוליב דעם זעלבן טעם ווערט ניט זעלבן פעסטגעשטעלט דער סדר פון די שפילער לויטן וואוקס, ד. ה. פריער גייט דער נידעריקסטער, דערנאך אלץ העכער און העכער און גאר צום סוף דער העכסטער.

IV. ציילענישן אדער אויסווארפענישן.

ווען די צאל פון די שפילער איז א באדייטנדע (וואס ס'טרעפט אויף א קינדער-יומ-טוב בשעת א פריזן שפיל א. ד. גל.), ווערט די ארדענונג באשטימט דורך א ציילעניש. דאס ווערט דורכגעפירט אט אזוי. אלע שטעלן זיך אין א ראד.

מ'קלייבט אויס א שופט און מ'מאכט אפ (מ'רעדט אפ), וואס פאר א צאל ער זאל אויס-ציילן אויף די קינדער. למשל, 50, 75 א. ד. גל. בעסער איז אָנצורופן א גרעסערע צאל, כדי ס'זאל ניט גרינג זיין פעסטצושטעלן, אויף וועמען ס'וועט אויספאלן דער לעצטער נומער. דער שופט שטעלט זיך אויך אריין אין ראד (אין וועלכן אַרט ער וויל) און הייבט אן אוסצוציילן פון זיין שכן, וואס שטייט לינקס פון אים און ווייטער פסדר. אויף וועמען ס'איז אויסגעפאלן דער אָפּגערעדטער נומער, דער הייבט אן די שפיל. דערנאך גייט דער שכן פון לינקס, דער צווייטער פון אים א. אז. וו.

נאָר באַזונדער פּאָפּולער צווישן די קינדער איז דער אָפּן צו באַשטימען דעם ערשטן, וואָס זאָל אָנהייבן די שפּיל דורך אַ קינדער-צײַלעניש אָדער אויסוואַרפעניש.



דאָס ווערט אַזוי דורגעפירט, אַלע קינדער מאַכן אַ קרייז. דער שופּט פּאַרנעמט אויך אַן אָרט און הייבט אָן צו דעקלאַמירן די צײַלעניש, למשל: „אײן—קאָטלער—באָטלער—האַט—געהאַט אַ. אַז. וו. און בײַ יעדן וואָרט, וואָס ער זאָגט אַרויס, ווייזט ער אָן אויף אַ באַזונדער חבֿר. דער, אויף וועמען ס'איז געפאלן דאָס לעצטע וואָרט פון דער צײַלעניש, הייבט אָן די שפּיל, דערנאָך גייט דער, וואָס שטייט לינקס פון אים א. אַז. וו.

כ'גיב דאָ אײַניקע צײַלעניש, וואָס זײַנען באַזונדערס פּאַרשפּרייט צווישן די קינדער.

צײַלענישן.

- 3) פישעלאַך אין וואַסער מערן זיך, פאלשע צינגער שווערן זיך, אַז מען וויל עסן—עסט מען ברויט, אַז מען שטאַרבט, איז מען טויט, אַז מען וויל טרינקען—טרינקט מען ביר, שײַנע מיידעלע (ײַנגעלע) קומט צו מיר.

- 4) שפּאַן אײַן, שפּאַן אײַן די פּערד אין וואַגן, שוין צייט, שוין צייט די מתנות צו טראָגן. ביילע, ביילע, גרייט צום טיש! — „וואָס וועלן עסן?“ — „הון מיט טיש.“ — „וואָס וועלן מיר טרינקען?“ — „מעד מיט וויין.“ — וועלן מיר אַלע געזונט זיין.

- 5) אי—פי—פי, בין איך געפאַרן אויף ניטהי, האָב איך געקויפט אַ פּאַר קי, ווער האָט געמאַלקן? — איך און ער, שוויגער און שווער, יאַנקל דער רייכער, פּידל די קאַץ, פּידל די מויו, אַרויס ביטטו אַרויס.

- 1) איינס, צוויי, דריי, פיר, ביי דעם מלך אין טיר, ביי דעם גאָלדשמיד אין פענסטער, שטייען אַ פּאַר טויבן, אין די ווייסע הייבן, שוועבעלאַך רייבן זיי, ליכטעלאַך צינדן זיי, פּאַסט-פּאַפּיר קויפן זיי, בריוועלאַך שרייבן זיי, אין חלשות בלייבן זיי.

- 2) איין קאָטלער-באָטלער האָט געהאַט 10 קעסטלאַך צו פאַרשלאַגן, האָט ער ניט געוואוסט ווימיל נעגל אַרײַנצושלאַגן, האָט ער געצײלט: ניט 1, ניט 2, ניט 3, ניט 4, ניט 5, ניט 6, ניט 7, ניט 8, ניט 9, ניט 10, ניט 11, ניט 12, האָט ער באַגענגט אַ פּאַר וועלך, האָט ער געפּרעגט: „ווימיל איז דער זײַגער?“ האָבן זיי אים געענטפּערט: „פּונקט האַלב צוועלף.“

אינה אלט :

זייט	№	(א) שפילן מיט געזאנג.	זייט	№	(ב) שפילן מיט פריזן.
	40	דער שליסל צום קופערט.	1	1	דער בלינדער שניידער.
24	41	„יע“ און „ניין“.	2	2	דער גוטער פעטער.
		ניט „יע“ און ניט „ניין“.	3	3	דאָס גן-עדן עפעלע.
26	42	די טויבן פליען.	3	4	און פייערלעשער.
26	43	אויפן אויבסט מארק.	4	4	קינס צייכן.
	44	פיש כאפן.	4	5	א נאסער אדער א נאשער.
	45	א טעלער דרייען.	5	6	די ווענדקע פון בליק.
	46	די פיר יסודות.	6	7	א מאנעקען.
27	47	קאנצערט פון בעלי-חיים.	6	8	מול-טוב.
	48	איך פאר דיר און דו פאר מיר.	7	9	גאָכן „טעלערל פון הימל“.
28	49	אלע-אָט אזוי!	7	10	המנס מפלה.
	50	דער ליידיקייטער און די	8	11	אלגעמיינע באמערקונגען.
29	51	ארבעטער.	8	12	הנוכח=שפילן.
30	52	שוואַרץ און ווייס.	9	13	I דריידל-שפיל.
31	53	א שטומער קאנצערט.	9	14	II דריידל-שפיל.
32	54	אויפֿוּכן א פארבאָ-	10	15	ה פסחדיקע שפילן.
	55	האלטענעם חפץ.	10	16	שפיץ צי קאָפּ?
33	56	א טאָפּ לאַשן... פליט.	11	17	אום צו ברעדן?
34	57	ווינטן בלאָזן.	11	18	אין ניס מיט א ביקל.
	58	שאַטנס.	11	19	אין ניס מיט א נאָז-טיכל.
36	59	פּאָסט.	12	20	אין ניס לאַיט א היטל.
37	60	פּאָסט מיט א גלעקל.	12	21	איינס-צוויי.
	61	אלף=ביתוביקעס.	12-14	22	וואו איז דער שפאלט?
38	62	טראַפּן.	15	23	אין „אייבלאך“.
39	63	א ווערטער-קייט.	16	24	מיט ניס אונטער טעלערלאך.
	64	א מעשהלע.	16	25	אין גריבלאך.
40	65	אלגעמיינע באמערקונגען.	17	26	אין אראפלאזעניש.
	66		17	27	קאָפּ-האַרץ-פּוס.
41	67		18	28	אין ניס מיט טעלערלאך.
	68		18	29	שפילן אויף אַ ברעט.
42	69		19	30	אין קלאַסן.
43	70		20	31	שווע-די בורע-די לאַפע.
44-46	71		20	32	אין קוקלעאך.
	72		21	33	א פעסטונג.
47	73		21	34	ציג און וואַלף.
48	74		21	35	א קליינע מיל.
49	75		22	36	א גרויסע מיל.
50	76		22	37	א „דאמקע“.
51	77		23	38	ווי אזוי שטעלט מען אַיין.
52	78			39	א סדר ביים שפילן.
53	79				
54-62	80				
63-64	81				

